В Клетке

Designers: Wolfgang Baur and Rick Swan
Editor: Karen S. Boomgarden
Cover Artist: Dana Knutson
Interior Artist: Ned Dameron
Color Plates: Ned Dameron, DiTerlizzi, Dana Knutson, Robh Ruppel
Cartography: Rob Lazzaretti
Documents: Dawn Murin, Sarah Feggestad
Project Manager: Andria Hayday
Art Coodination: Peggy Cooper
Electronic Prepress Coordination: Tim Coumbe
Typography & Production: Angelika Lokotz
Graphic Design: Dee Barnett, Dawn Murin
Перевод: Ника Бельская, dk (Бутылка и Кувшин)
Особая благодарность высказывается Рику Бейкеру, Колину МакКомбу, Биллу Славиксеку и Рею Валлесе

Тысяча порталов и каждый из них является дверью,
ведущей к славе или адским мукам. Ну что же, вперед!
-Невежда, отправляющийся в Баатор

Руководство Проводника по Сигилу

Вид со Шпиля и Улицы

Эй, парень, такое впечатление, что ты потерялся. Пройдись немного со мной по этим мрачным сумеркам, и я открою тебе истину вещей - для такого невежественного странника, как ты, это будут настоящие откровения. Эй, только не зацепись за стенку: они здесь в большинстве своем покрыты сажей. Ну что же, господин Прайм, давайте осмотримся вокруг. Ну как, у тебя уже начала кружиться голова, когда ты увидел нависший над нами город Сигил? Да, жить в невообразимом городе не всегда легко. Тебе понадобится гид. Это будет стоить тебе двенадцать серебрянников.

Что? Кто эти парни? А, да это же дабусы. Они говорят друг с другом с помощью этих иллюзий. Эти существа служат Леди Боли, которая правит Сигилом и обеспечивает его безопасность. - Нет, почему же, я готов ответить на вопросы. - Он называется Городом Дверей из-за того, что он находится в центре вселенной, или, по крайней мере, путешественник может попасть с помощью городских порталов в любое место вселенной. Его также называют Клеткой. Почему?

Сигил - это клетка для всех нас: для небесных жителей и демонов, для тифлингов и Невежд, и для самой Леди. Вот почему люди, которые устраивают свои дела – ну, я имел в виду поселяются - в Сигиле называют себя Скованными.

Скованные, которые лучше других знают город, становятся одними из нас: нас называют проводниками. Меня зовут Этейн Быстрый, и я всегда

готов рассказать страннику о том, что необходимо знать ему для выживания в Сигиле. Тем не менее, ему не следует знать всего: Всезнание обходится в дополнительную сумму.

Сигил является Перекрестком, великим, живым домом всех мироходцев Великого Кольца. Под внимательным и безмятежным взглядом Леди, Сигил остается вне политик и кровавых войн, бушующих на Планах, особенно на Нижних, где идет бесконечная Кровавая Война. Независимо оттого, что рассказывали страннику, большинство планов не слишком дружественны в отношении незнакомцев, независимо от того, являются ли они планарами, праймами или кем-либо еще. Независимо от того, живут ли они в богатстве или бедности, умные путешественники предпочитают селиться в Сигиле.

Леди создает порталы, которые ведут в любое место вселенной, и когда она желает этого, они закрываются. Большая часть этих порталов представляет собой обычные врата, подобные дверям: они просто переносят странника в другое место, если ему удается найти правильный ключ, но этот ключ может чем только угодно - серебряным мечом, тайным словом или изысканно украшенной колодой карт. В результате того, что городские двери ведут в любое место вселенной, каждый её житель рано или поздно окажется в Сигиле, пусть даже проездом. Именно тогда возле него оказывается быстрый проводник, закручивает их в водовороте лавок и магазинов, а затем берет с них причитающуюся ему плату. Конечно же, это не слишком вежливо, но каждый житель Сигила по-своему циничен, и Невежды обязаны заплатить за свое невежество. О, нет, сэр Прайм, я не хотел назвать невежественным ***вас****. Вас я уважаю!*

-Этейн Быстрый, Проводник

Никто не знает Сигил лучше, чем проводники и фактотумы, представители двух профессий, которые проводят любопытных и Невежд через крысиный лабиринт, который и представляет собой Город Дверей. Проводники - это люди, которые выступают в качестве гидов по Сигилу, или его составляющим: достопримечательностям или рынкам. Некоторых проводников скорее можно назвать подсадными утками; хозяин определенного заведения платит им за то, что они приводят новых посетителей к его гостинице или таверне. Фактотум является проводником, который служит фракции, одной из групп, представители которой считают, что им удалось подобрать ключ к вселенной. (Чем-то напоминает ситуацию с квадратами и прямоугольниками: Все квадраты являются прямоугольниками, но не все прямоугольники - квадратами. Так же и все фактотумы являются проводниками, но не все проводники - фактотумами). Некоторые из фактотумов выполняют для своих фракций и другие поручения: шпионят, передают послания и вообще лижут сапоги своим фрактолам. Большая часть проводников и фактотумов появилась на свет в Сигиле, или, по крайней мере, они так говорят. У пришельца извне практически нет никаких шансов стать гидом - достопримечательности переходят с места на место, районы изменяются, а важные места и порталы меняют свое местонахождение от недели к неделе.

Слушайте, невежественные глупцы

Сигил - это не место для невежд, и особенно для высокомерных невежд. Конечно же, Скованные необычайно заносчивы, но им хватает ума сначала

разобраться в сути вещей. Для каждого, кто приходит в город извне, но особенно для Невежд, гиды весьма рекомендуются - учитывая и то, что их расценки вполне разумны, учитывая их знания и риск, на который они идут. Цены значительно возрастают, если странник хочет нанять проводника по Улью, что может обойтись ему очень дорого. Тем не менее, отсутствие в Улье проводника может стоить ему жизни, и потому даже 30 или 40 монет, уплаченных им проводнику, вызвавшемуся провести его через Улей, не будут слишком высокой ценой.

Сигил не похож на все остальные места. Он связан с любым местом вселенной, он невозможен и его покой обеспечивается благодаря ужасу. Странник - даже прайм - изучивший законы города, сможет выжить в нем. Глупец, решивший проигнорировать их, вскоре окажется в книге мертвых.

Архитектура

Сигил - это город заполненный, застроенный и покрытый зданиями. Учитывая то, что его диаметр равняется 5 милям, а длина окружности - 20 миль (что официально было измерено Гармониумом; в действительности Леди может увеличивать или уменьшать город силой одной мысли и в любое мгновение), Сигил огромен, но не бесконечен. Конечно же, он достаточно велик, чтобы в его глубинах даже старейшие странники могли найти что-то новое, но вскоре зловещее и пугающее становится обыденным, если путешественник день за днем сталкивается с ним. Даже виды этого города нельзя назвать обычными; практически в любом месте, в котором не стоял бы странник, над ним будут нависать здания. Конечно же, видимость через полый центр города ограничивается дымом и большим расстоянием, и потому перед глазами Города Порталов предстает серая арка с несколькими огнями.

Несмотря на размеры города, каким-то образом он постоянно оказывается переполненным людьми. Крошечные комнатушки, которые в других городах стали бы комнатами для слуг или кладовками с Сигиле служат магазинами или домами, каждый дюйм которых вмещает в себе бесконечное количество всякой всячины. Даже здания в этом городе время от времени начинают тесниться - некоторые улицы полностью отрезаны от неба, и тусклый свет не проникает через вздымающиеся ввысь стены домов.

Хотя Сигил очень стар, и практически все свободное место уже давно занято, каменщики-дабусы постоянно создают новые улицы, дворы и бульвары, а над старыми зданиями поднимаются новые, давая начало бесконечным катакомбам и подземным склепам. Так как знать каждую улицу невозможно, как, впрочем, и следить за всеми происходящими изменениями, странники должны разобраться в планировке зданий и районов Сигила, причем особенно это касается тех жителей Города, которые встали на другую сторону закона. Даже разбойник, прошедший Суд и Тюрьму может допустить ошибку. Одна аллея, ведущая в тупик, и грабитель схвачен Гармониумом - или, что еще хуже, пойман, а затем убит теми, кого он ограбил.

Традиционные шпили и остроконечные ограды Сигила стали символом его архитектуры для всех планаров Великого Кольца. Ограды, которые используются как для защиты от чужаков, так и для произведения впечатления, давно уже являются составляющей частью богатых традиций города в области декоративной работы с камнем и металлом. Праймы отмечают лица различных существ и фигуры гаргулий, вырезанные над дверями и на других структурных

компонентах зданий, подобных колоннам и водосточным трубам, которые чаще всего служат основой для подобных украшений. Чаще всего в качестве строительных материалов используются железо и камень, а не привезенная в город древесина; в конце концов, железо и камень можно создать с помощью магии. Тем не менее, можно с уверенностью сказать, что материалы для особняков высокопоставленных лиц Сигила не были созданы магическим образом, а были доставлены через одни из врат. Наиболее распространенными материалами являются черный камень с Геенны, известняк с Горы Целестии и мрамор с Арбореи.

Истина: Дикие звери Сигила

Информация в подобных рамках, озаглавленная “Истина”, предназначена исключительно для Мастеров. Все остальные существа, считающие, что имеют право читать её, должны дважды задуматься, прежде чем совершить это.
Хотя в Сигиле рано или поздно появляются все разновидности животных, очень немногие ухитряются выжить в этом месте - животные должны конкурировать со сборщиками, нищими и другими человеческими падальщиками. Черепные крысы обладают своими собственными убежищами, норами и другими местами, предназначенными для жилья, и охотящиеся в ночи двуглавые Аоскианские гончие не встречаются ни в одном из миров вселенной. За черепных крыс в Офисе Контроля за Паразитами дают 3 золотых монеты. Аоскианские гончие стоят от 20 gp (щенки) и до 150 gp (взрослые и обученные). Впервые они были выращены последователями бога Аоскара. Со временем эта сила была уничтожена и практически полностью забыта, но гончие выжили.
Две единственных разновидности птиц, родиной которых является Сигил, представлены серо-зелеными голубями и подвидом воронов с серым телом, черными крыльями и головой. Последних называют воронами палачей, так как больше всего на свете они любят питаться тем, что им удается найти на виселицах, кольях и плахах. Некоторые говорят, что после питания плотью демонов и кровью слаадов, эти вороны достигают огромных размеров. Естественно, что некоторые рассказывают и о более крупных птицах. Слухи о стае местных вереворонов так и не были подтверждены или опровергнуты.
Ворон Палача: AC 5; MV 3, FI 33 (C); HD 2; THACO 19; #AT 1; Dmg ld4; SZ M (5’ от крыла до крыла); ML Элитная (13); Int Полу-интеллектуальный (3); AL N; XP 120. 10% их атак направлены на глаза противника. Если на противнике ворона нет закрытого шлема или равной ему защиты, то успешная атака ослепляет цель.
Аоскианская Гончая: AC 7; MV 15; HD 22; THACO 19; #AT 2; Dmg ld10/ld10; SA лай; SZ M (5’ длинны); ML Устойчивая (12); Int Полу-интеллектуальная (4); AL N (E); XP 120.
Примечания: SA - Предупреждающий лай Аоскианской гончей так оглушителен, что может ошеломлять противников собаки на 1-6 раундов, если им не удается успешно сделать спас-бросок против парализации; издавая лай, гончая не может кусать своих врагов. Кровь Аоскианской гончей используется для создания свитков заклинаний верного пса Морденкайнена и засова, а также других заклятий, связанных с дверями.

Толщина стен может варьироваться, но самые толстые из них не превышают 9 футов. Чаще всего строятся спиральные лестницы; пролеты заворачиваются по часовой стрелке, предоставляя определенные преимущества защитникам-правшам и препятствуя игре мечей каждого, кто поднимается

вверх (отрицательный модификатор -2 к броскам атакующих-правшей). Крыши в основном состоят из серой черепицы.

Большая часть металлических изделий в Сигиле играет не только декоративную функцию; кроме всего прочего они еще и защищают дома, которые они же украшают. Двери и окна надежно закрыты и защищены железными засовами и замками, и изящные оконные решетки закрывают большую часть окон (во всяком случае, это касается высокопоставленных жителей Сигила). Шипы на подоконниках и подобные им меры предосторожностей не дают садиться туда великим серо-черным воронам палачей Сигила.

Кроме всего прочего, Сигил является родиной особой разновидности сторожевых псов, именуемых Аоскианскими гончими, которые являются двухголовыми существами с отвратительным нравом. Не считая их двойного укуса, эти снежно-белые или бледно желтые псы смерти обладают устрашающим лаем (смотрите раздел “Дикие звери Сигила”). Грабители предпочитают никогда не связываться с Аоскианскими гончими, если они могут избежать этого. Большую часть этих псов днем держат в намордниках, и выпускают на волю только ночью. Их призрачная внешность и смертоносно быстрая реакция заставили свалиться с крыши не одного, и не двух воров, причем большая их часть встретила падение с радостью. В конце концов, лай Аоскианской гончей может парализовать грабителя до тех пор, пока не прибудет стража.

Под улицами раскинулась сеть катакомб и склепов (в большинстве своем они принадлежат важным дабусам, хотя Хранители Праха так же поддерживают несколько больших некрополей под городом), но не коллекторов. Самым старым склепам уже свыше тысячи лет, хотя некоторые пьяницы рассказывают байки о том, что существуют еще более глубокие уровни, которые были закрыты дабусами.

В лучших частях города звенят и журчат общественные фонтаны, по их изукрашенным камням и изящным металлическим частям струится поток воды, которые не прерывается ни днем, ни ночью. Вода всегда чиста, хотя и имеет определенный металлический привкус; большая часть Скованных предпочитает эль, вино или что-нибудь еще, очищенное брожением. Фонтаны бывают множества различных форм, начиная водяными колоннами, одиночные краники которых украшены эмблемами литейной или мастера-изготовителя, и заканчивая легендарным Поющим Фонтаном, напев которого порождается плеском воды, переливающейся из более высоких металлических бассейнов в более низкие. Харизматичный гадальщик, известный, как Черный Мартин (Pl/мужчина/человек/P5/Верящий в Первоисточник/Нейтральный) готов поделиться услышанным им предсказанием будущего с каждым, кто выпьет из фонтана. Тем не менее, немногие соглашаются заключить подобную сделку, так как чаще всего из Поющего Фонтана пьют серо-зеленые голуби Сигила, и потому их перья плавают на поверхности воды.

Вдобавок к общественным фонтанам, в городе довольно много общественных колодцев. Откуда же в них попадает вода? Все дело в том, что практически отовсюду, начиная Элементальным Планом Воды, Стиксом и Океанусом, и заканчивая асгардскими Вратами Луны и Лимбо. Говорят, что лучшая вода в тех колодцах, которые наполняются из морей Арбореи и Горы Целестии.

Улицы выложены булыжниками в более богатых районах, и грязью в бедных. И там, и там дома окружают открытые дворики, которые практически не видны с улицы, и попасть в которые можно только через узкие аллеи или закрытые проходы, идущие через окружающие здания. Часто подобные здания оберегаются от воров с помощью больших дверей или опускающихся решеток, закрывающихся каждую ночь и превращающих здания в небольшие крепости, расположенные посреди города. Во времена опасностей или беспорядков, на ворота двориков часто накладывается дополнительная магическая защита. Для высокопоставленных лиц Района Леди, внутренние дворики могут выступать в роле садиков, фамильных кладбищ или бальных залов, расположенных под открытым небом. В других местах, подобных Двору Кузнеца, на этих открытых пространствах занимаются своей работой члены гильдии и ремесленники. В случае с дубильщиками и красильщиками, эти дворики очень быстро заполняются мусором. Тот, кто ценит свое спокойствие и уединение, держит в двориках Аоскианских гончих и выращивает остролистник; не все открытые пространства, принадлежащие другим людям предназначены для того, чтобы герои убегали туда с улицы, по которой за ними гонятся враги.

Районы и Лабиринты

К шести районам Сигила относятся Нижний район, в котором создаются различные вещи; Рыночный Район, в котором они продаются; Район Клерков, в котором передаются права на владение; Район Гильдий, в котором собираются ремесленники и занимаются ученики; Улей, в котором бедняки, пьяницы и безумцы скрываются от глаз всех остальных людей; и Район Леди, самый богатый и могущественный из всех, в котором живут правители и преступники Сигила. Скованный мог бы мгновенно дать им краткое резюме: “смог, дрянные товары, бухгалтера, ученики, безумцы и политики”.

Система районов представляет собой самый легкий способ нахождения различных мест, так как дома и даже улицы исчезают и вновь возникают в результате бесконечной работы дабусов. Размер города делает описание всех его чудес невозможным, но одно только перечисление части возможностей, ожидающих там путешественников, позволяет убедить странников в том, что они никогда не смогут полностью завершить обследование Города Дверей.

Хотя их границы постоянно изменяются и их нельзя назвать четкими, районы в такой же степени определяются своими обитателями, как и их географическим положением. Если какая-то часть города перестала концентрироваться на работе кузниц и мануфактур в результате того, что туда пришли безумцы, то в Сигиле начинают говорить о том, что эта часть перешла от Нижнего Района к Улью.

Другой причиной того, что границы между районами время от времени изменяются, конечно же является то, что Леди Боли создает лабиринты, в результате чего части города каким-то образом переносятся в Глубокий Эфир, чтобы освободить город от тех, кто отказывается соблюдать законы Леди (более подробно это описано в сеттинге Планскейп). Город изгибается и трещит под тяжестью и напряжением своих порталов и противоположных направлений их действия, которые удерживают его в равновесии. Кроме того, дабусы постоянно изменяют здания и улицы, воссоздавая их, перекрашивая и насильно заселяя некоторые из домов, которые пытаются перебраться из одного района в другой.

Что определяет характер и атмосферу района? В большинстве своем люди, живущие там, работа, которой они занимаются, дома, в которых живут, и улицы, по которых ходят - и, конечно же, капризы Леди.

Порталы

Город Дверей переполнен порталами, ведущими на планы; в действительности, порталы делают жизнь на планах возможной, или, по крайней мере, более интересной. Они позволяют мгновенно перенестись из одного бесконечного пространства в другое - странствия по безграничным планам были бы бесплодными без них, и потому изучение разновидностей порталов и ключей к ним необходимо для каждого Скованного. Подобно всем важным вещам во вселенной, порталы следуют правилу Триады. Тремя разновидностями врат являются постоянные порталы, временные порталы и изменчивые порталы. Каждая разновидность подчиняется своим собственным правилам и особенностям, но все они подчиняются Леди. Порталы, которые слишком разрушительны и опасны для Сигила, внезапно исчезают. (Существует четвертая разновидность, которая подтверждает правило о том, что "все правила создаются только для того, чтобы их нарушать": Она встречается только в Улье и представляет собой односторонний портал из Улья на Параэлементальный План Грязи. Смотрите раздел "Истина: Грязевые Порталы" в главе об Улье).

Постоянные порталы часто возникают или сосредотачиваются вокруг штаб-квартир фракций. На самом деле, многие фракции были основаны возле порталов, ведущих на основной план влияния фракции; примером этого могут служить десятки доменов Морга, ведущие в королевства сил смерти, на внутренние планы и другие важные для Хранителей Праха места. Более подробно эти порталы описаны в Манифесте Фактола.

К известным постоянным порталам можно отнести несколько порталов в Зале Записей в комнатах для хранения записей об уплате налогов, в лавках мясников и тавернах (эти порталы ведут на рынки с едой, расположенные на Арборее), общественных банях (данные врата ведут к реке Океанус), и в литейных (к Горе Дворфов на Внешних Землях). Другие постоянные порталы ведут в менее приятные места, а именно на Нижние Планы. Эти врата и их ключи тщательно скрываются от тех, кому о них лучше не знать, но, несмотря на то, что они считаются тайными, данные порталы не всегда закрыты. Единственным способом замкнуть портал является применение могучей магии: *планарных оберегов* (planar wards) (смотрите *Колодец Миров*) или заклинания *надежного замка*.

Как возникают порталы? Мудрецы и ученые ведут бесконечные споры о природе астральных каналов, зрелых порталов, а также связывающих и изменяющих точек, которые вызывают появление постоянных, временных или изменчивых порталов. Некоторые говорят что, что создание порталов доступно всем силам, другие заявляют, что на это способны только боги странствий, которые могут открывать порталы для себя и своих последователей (и они изгнаны из Сигила). Только сама Леди может открыть в Сигиле новый портал. Как это ни прискорбно, но только заклинатели со своим заклинанием врат могут открывать порталы в любом месте планов.

Временные порталы вообще не следуют каким-либо правилам: они появляются и исчезают по своему желанию. Часто кажется, что они служат определенной цели или замыслу. К примеру, портал может появиться для того,

чтобы фракция использовать его против врагов Леди, или портал, который использовался для доставки в город испорченной пищи, может на время закрыться. Некоторые безумцы Сигила рассказывают о том, что они могут предсказывать появление временных порталов с помощью могучих гаданий и жертвоприношений ценных вещей; в большинстве своем они являются обычными обманщиками, и те немногие, которые действительно что-то могут, вскоре исчезают. Никто не знает, заставляют ли их замолчать дабусы или их похищают фракции для того, чтобы безумцы служили им, но эту загадку лучше не пытаться решить.

Изменчивые порталы следуют нескольким известным закономерностям. Оба конца портала изменяют свое местонахождение в определенном порядке. Сигильский конец может перейти на арочное, покрытое остролистником окно глубоко в Районе Леди и просуществовать там несколько дней, потом перебраться на сточное отверстие в Нижнем Районе и провести там пару часов, а затем передвинуться к входу в один из складов Района Клерков на месяц. Другой конец портала изменяется таким же образом, и обе серии изменений не всегда происходят синхронно. Таким образом, пока сигильский конец портала находится в Районе Леди, другой конец портала может быстро перейти с Горы Целестии в болота Дурао в Бездне, а оттуда уже на Змеиные Пустоши в самый разгар Кровавой Войны).

Ходят слухи о том, что Законники ведут тайный журнал, в котором указаны тайны изменчивых порталов, и многие толстые и счастливые жулики достигли подобного состояния души и тела именно благодаря торговле фальшивым Журналом Изменчивости. Никому, за исключением фактотумов Братства Порядка не разрешается заглядывать в Журнал Изменчивости, но даже при этом они жалуются на то, что у некоторых порталов настолько долгие и сложные циклы, что никому так и не удалось найти в них повторяющиеся моменты. Но не только Законники ведут подобные журналы - особенно это касается жрецов сил, оберегающих странников, именующихся (namers), которым главы их фракций поручают следить за порталами и, конечно же, исключительно удачливых мироходцев. Некоторые говорят, что особым прилежанием в этом отношении отличаются модроны благодаря их педантичности и терпеливости. Но любой глупец, которому хватило ума войти в портал, о котором он узнал из купленного журнала, должен держать в руках обнаженный клинок: не все порталы были исследованы перед тем, как их занесли в журналы!

Формы порталов очень различны и извращенный юмор Леди отчетливо проявляется в местонахождении и ключах к некоторым из них. К примеру, изменчивый портал, ведущий в Бездну, появлялся в Золотом Бариауре, а Канава, по слухам, вела в сухие пустоши Амун-Тиса на третьем слое Арбореи. Врата в упорядоченный Механус располагались посреди свалок и помоек Нижнего Района возле Великой Литейной.

Лишь немногие порталы действительно хорошо известны: они продемонстрированы на двухстраничной карте в этом разделе *(Аваллах сделал на одной - на мой взгляд вышло неплохо. Прим. переводчика)*. В центре карты находится Внутреннее Кольцо, содержащее Элементальные Планы. Его окружает торус Сигила, в котором указаны достопримечательности Города Дверей. За ними расположены области Внешних Планов. Все это разделено на шесть районов Клетки, и указано соответствующим образом.

Журнал Порталов

написанный Помощником Писца Имбримом

Я исследовал изменчивый портал с помощью заклинаний школы гаданий и предсказаний, и обнаружил, что порядок его передвижения по Сигилу следующий:

- Двенадцать дней в арке Монумента Памяти о Трагической Чуме в Год Девы, в районе Леди. Ключом, открывающим его, является синий алмаз. Фонды для исследования до сих пор не получены.
- Два дня в Суде на полках возле четвертого раздела Единого Гражданского Кодекса. Ключом является кусочек лазурита.
- Три дня в кухонной кладовке Гостиницы Синей Жабы в Районе Гильдий, под лестницей. Ключом является синий топаз.

Законы, управляющие этим порталом, кажется, связаны со Спиральной Последовательностью, впервые замеченной Мастером Севивенесом Джавалом Старшим. Хотя правило Спиральной Последовательности не позволяет сказать, являются ли конечные точки этих порталов одинаковыми и постоянными, планы на другом конце были исследованы во время одного из экспериментов, в ходе которого в целях безопасности был использован привратный ключ в Суде. Ни одному из добровольцев не удалось войти в открывшийся портал, но появление в библиотеке адской гончей указывает на то, что эти врата соединяют Город и Баатор. Общие затраты на тушение огня и возмещение убытков библиотеке составили 4,500 золотых, и потому в ходе последующих исследований мы рекомендуем соблюдать осторожность.

Время и стороны света в Сигиле

Жители Сигила стараются привязать время к моменту кульминации небесного света. Этот момент приблизительно равен полудню в мире Прайма; шесть самых светлых часов в Городе Дверей являются тремя часами до кульминации (Д.К.) (В.Р.) и три часа после кульминации (П.К.) (А.Р.). Для праймов 2 Д.К. отвечают 10.00 по обычному времени, а 2 П.К. - 14.00. “Полночь” в Сигиле называется анти-кульминацией. Шесть самых темных часов наступают перед и после анти-кульминации. Странникам так же следует помнить о том, что у часов нет названий или порядковых номеров (в Сигиле нет ни Часа Скорбящей Толпы, ни часа утренней или вечерней молитвы), а различают их только по их позиции, занимаемой в отношении кульминации или анти-кульминации. Самые простые из городских часов разделены на двадцать четыре деления, и плавно изменяют свой цвет от черного в самом нижнем положении (анти-кульминации, момент которой не каждый готов назвать самым счастливым для себя) до белого, появляющегося в самом верхнем положении (момент кульминации). Отсутствие порядковых номеров облегчает задачу обитателям Сигила, принадлежащим к множеству различных рас, и

пытающихся узнать местное время; попытки свести порядковые номера демонов, модронов и аазимонов на одних часах не приведут ни к чему хорошему.

Клетка вечна, и потому никому не известна дата её создания или основания. Тогда уже существовала Леди, но неизвестно, возникли ли они с Сигилом одновременно или она предшествовала городу. Годы измеряются от начала правления фактолов, чаще всего, следуя правлениям фактолов Братства Порядка. (В данный момент в Сигиле идет 127 год правления фактола Хашкара). Невежды часто путаются в подобной системе леточисления, но тот, кто остается здесь на значительное время, вскоре понимает, что, учитывая постоянные изменения в Сигиле, точная дата какого-либо события не играет особой роли.

В Городе Дверей нет востока или запада, так же, как и севера с югом. Направление указывается в зависимости от структуры района, и чаще всего определяется по шпилю. *К Шпилю* означает идти вверх (к Залу Празднеств или Арсеналу, к примеру), а *Вниз* означает идти вниз (по направлению к Рыночному Району). Любопытные направления, вроде *Лучевого* или *Струнного* также существуют среди занимающихся картографией и исследованиями Законников.

Эти обозначения прекрасно подходят для того, чтобы указать две точки, которые полностью противоположны друг другу на городском кольце (*Лучевые*) или почти противоположны (*Струнные*) - в частности, это касается Великой Гимназии и Великой Литейной.

Ростовщики и ростовщичество

В Сигиле можно занять очень много денег. В действительности, множество здешних жителей готово одолжить денег каждому, кто попросит их об этом. Целую кучу денег, а не всего лишь несколько медяков, за которыми придется побегать по всему городу. Большая часть людей, пользующихся подобными услугами, являются Невеждами, но и самые отчаянные планары готовы отдать все для того, чтобы найти достаточное количество денег для покупки хлеба, тепла и убежища. Максимальный процент ростовщичества равен одной монете за каждые 4; например, если странник занял 40 золотых, то через неделю ему придется вернуть уже 50. Это не слишком хороший процент, но последствия неуплаты еще хуже.

Никогда не занимайте деньги у баатезу. Даже если путешественник сможет вернуть их, баатезу иногда отказывается принимать предлагаемые ему деньги. Все дело в том, что демон не был бы демоном, если бы во всем не искал выгоду для себя. Он с радостью оставит за своим должником его долг, так, чтобы у него было, кого подставить, кого можно было бы арестовать и послать в долговую тюрьму. Когда странник возвращает долг, ему всегда следует требовать расписку, даже если сам он не умеет читать.

Погода, испарения и разреженный воздух

Истина: Разреженный Воздух

Конечно же, шпиль, на котором возвышается Сигил, бесконечно велик, но воздух на его вершине нельзя назвать очень разреженным; скрытые и хорошо защищенные порталы, ведущие на Элементальный План Воздуха (многие из них скрыты под землей во владениях дабусов) поддерживают атмосферу города пригодной для дыхания, но не больше. Выносливые странники, обладающие показателем Телосложения 11 или выше, замечают воздействие разреженного воздуха не сразу: он теряют 1 единицу Телосложения в неделю. Гости Сигила, Телосложение которых равняется 10 или меньшему числу, теряют 2 пункта Телосложения за каждые две недели, проведенные в городе.

Грязный дождь, сумерки, холод и дым - именно из-за них столь многие Скованные носят длинные, темные плащи. Дым и пар Нижнего Района делают его теплее, но и грязнее других районов, хотя за это приходится заплатить носящимися по воздуху угольками и кусочками золы. В Нижнем районе особенно популярна кожаная одежда, так как она не горит; даже владельцы паланкинов часто заказывают особенные занавески, призванные защитить пассажиров от ожогов и обычные занавески от въедающегося в них запаха. Конечно же, эти темные плащи так же помогают ворам скрываться в тенях, и они не пачкаются при попадании на них коричневатых дождевых капель Города Порталов.

Большая часть Скованных не жалуется на это, догадываясь, что погода в большинстве миров Великого Кольца еще хуже. Кроме того, городской воздух слишком грязен, чтобы пачкать его еще какими-то словами. Жители Клетки, которые вынуждены работать за пределами своих домов, часто страдают от приступов постоянного кашля, и многие из них умирают на улицах от чахотки. Лошади умирают еще в молодости от необходимости вдыхать смог Сигила - тягловые животные, пытающиеся прочистить легкие на одной из улиц Сигила, являются самым обыденным зрелищем. Неизвестно только одно - зачем кому-то утруждать себя вдыханием дыма из трубок или черных сигарет, если он может просто спуститься к Великой Литейной и сделать глубокий вздох.

Некоторые безумцы и праймы заявляют, что погода отражает настроение Леди Боли, что дождь является воплощением её беспокойства, солнце - радости (но это бывает очень редко), а ярость проявляется в падающем граде или снежных хлопьях. За медную монету они готовы обозреть небеса и предсказать судьбу странника на день. Хотя подобные предсказания являются веселым способом лишения Невежд нескольких медяков, большинство Скованных только фыркает при одной мысли о том, что Леди может быть такой сентиментальной и предсказуемой.

Скованные: Жители Сигила

Большинство жителей Сигила прежде всего представляют собой мигрантов и беглецов. Большая часть странников, на вопрос кто они, называют в ответ свое имя, фракцию или даже район, вместо того, чтобы просто ответить: Я - Скованный. Конечно же, иногда они говорят и так, желая произвести впечатление на деревенщину, пришедшую из-за приделов города (не на тех, кто живет За-Пределами-Города, а живущих вдали от окрестностей Сигила), но большая часть жителей Клетки не ассоциирует себя с ней. Хотя в городе

обитает больше миллиона различных существ, две трети этого населения представляет собой мигрировавших сюда планаров и праймов. Основная масса планаров включает в себя людей, гитзераев, бариауров и тифлингов, с несколькими праймовскими эльфами дворфами и представителями других рас Невежд (одних называют гномами, других - халфлингами, но кто их вообще там разберет?). Сигил всегда готов к сражениям, беспорядкам и развлечениям, и половина его жителей в данный момент находится на пути к чудесам Великого Кольца, в результате чего количество встречающихся здесь приключенцев может сравняться с количеством медяков в кошельках граждан Клетки. Сигил настолько близок к дому, насколько это понятие вообще возможно на планах.

Вдобавок к планарам, большая часть представителей рас, родиной которых является Великое Кольцо, приходит в Сигил по своим делам, хотя очень немногие решают поселиться в этом месте. Демоны, аазимоны, слаады и модроны, все они встречаются здесь в значительных количествах, но немногие находят Клетку настолько приятной, чтобы оставаться здесь надолго. Вынужденный нейтралитет этого места вскоре начинает раздражать их: демоны начинают скучать по кровопролитию и не могут вынести зрелища врагов по Кровавой Войне, свободно разгуливающих по улицам (Выпивать за соседним столиком в двух шагах от них - это совсем другое дело). Аазимоны и другие небесные жители не могут вынести грязи, крови, жестокости и вульгарной грубости всего этого места. Куриэль, любопытная дева, является исключением из правила, но таких как она очень мало. Большая часть бедняг вскоре начинает испытывать тоску по дому, хотя они слишком горды для того, чтобы признавать это.

Единственными людьми, именующими себя Скованными с гордостью, являются дабусы, члены фракций, рожденные и выросшие в различных штаб-квартирах, и те немногие семьи планаров, которые поселились в Сигиле и сделали его своим домом.

Эти чистокровные Скованные смотрят свысока на других жителей города, хотя никто другой, кажется, не обращает на это никакого внимания. Эти люди считают всех остальных Скованными чужаками и относятся к ним соответственно. Это отношение, возможно, и вызвало стойкое мнение, бытующее на всех остальных планах, что Скованные - это заносчивые снобы.

Немногие праймы приходят в Сигил и решают остаться там, но гораздо больше привратных сирот, которые смогли попасть в Сигил, но не смогли уйти оттуда. Иногда их называют Лишенными Ключей или Изгоями. Их отчаянные попытки вернуться к их уединенной жизни на Прайме являются основным источником шуток Скованных, подобных следующим: ”Почему Гармониум вешает Лишенных Ключей? Для того чтобы защитить их от опасностей улиц”. Гармониум не славится своим чувством юмора.

В Сигиле живет и несколько просителей; в большинстве своем это те, кто служит равновесию или силам странствий. Время от времени в Сигил приходят немногочисленные просители с Внешних Земель. Сигил выступает в роли нейтральной зоны, которая в какой-то степени принадлежит всем королевствам Земли. Это значит, что просители с Внешних Земель не исчезают бесследно в том случае, если их убивают в пределах Клетки.

Тем не менее, немногим просителям нравится резкий контраст между райским королевством их силы и Клеткой, и потому они стремятся возвратиться домой так быстро, как это только возможно.

Сборщики

Сборщики являются отверженными и неприкасаемыми Сигила, людьми, которые собирают тела мертвых. Некоторые Сборщики являются членами фракции Хранителей Праха (и носят темные, мрачные одежды этой фракции), некоторые - Независимыми или Безрадостными, но большая их часть слишком бедна для того, чтобы беспокоиться о фракциях или Истине Вселенной. Все они едва удерживаются на грани между жизнью и смертью, собирая мертвые тела и доставляя их в Морг. Хранители Праха платят Сборщикам жалкие гроши за то, что они облегчают им задачу по транспортировке мертвых тел (и Маша Закк платит им больше; смотрите раздел " Таксидермическая Лавка Закк " (Zakk’s Corpse Curing) в главе о Рыночном Районе).

Некоторые говорят, что Сборщики иногда проявляются чрезмерное рвение в исполнении своих обязанностей, но кто может осуждать их?

Стандартная заупокойная молитва Сборщика звучит следующим образом: "О, любая сила, которой поклонялся этот бедняга, взгляни с добротой на отлетевший дух - кто-то знает имя этого несчастного? - ну хорошо, отлетевший дух своего слуги. Кстати, это у него во рту случайно не золотой зуб блестит?"

Сборщики по совместительству являются ворами, старьевщиками и угрюмыми торговцами, перепродающими все, что еще можно использовать. То, что они не могут использовать сами, они продают другим. Для них нет такого понятия, как мусор: есть только вещи, которым до сих пор не удалось найти применения.

Дабусы

Дабусы являются прислужниками нашей Ужасной Госпожи, Её Высочества Леди Боли. Её воля - их воля. Они также являются первыми жителями Сигила, которые более близки ему, чем планары, которым повезло родиться здесь. Нет ни записей, ни легенд, ни даже слухов о том времени, когда в Сигиле не было дабусов, безмолвно наблюдающих за Городом Дверей.

Некоторые мудрецы говорят, что дабусы построили Сигил, и именно потому они служат ему так, как ни один другой Скованный. Кажется, будто дабусы считают Сигил своим владыкой в такой же степени, как и Леди, так как они постоянно чинят и укрепляют его, укладывая булыжники, выкапывая канавы, уничтожая остролистник, покрывая городские здания черепицей, крася и подметая улицы. Кроме того, они часто срывают части города и застраивают улицы, которые они считают бесполезными (по причинам, известным только им). Интересно то, что когда дабусов начинают расспрашивать об этом, они заявляют, что город сам создал их. Никто не знает, что именно они имеют в виду, да и сами дабусы не слишком-то вдаются в подробности. Те немногие объяснения, которые они дают, абсолютно невразумительны.

Дома дабусов скрыты глубоко под землей; некоторые Скованные говорят, что целый торус стал прибежищем дабусов, и та часть Сигила, которая находится на поверхности, является только лицом, которое город демонстрирует Кольцу и путешественникам. В действительности город представляет собой лабиринт глубоких туннелей, складов, пещер и коридоров, которые оставались нетронутыми человеком в течение многих эр. Другие (возможно менее склонные к преувеличениям или менее жаждущие узреть

истину) говорят, что жилища дабусов находятся не глубже лисьих нор или гнезд слаадов: это всего лишь неглубокие ямы, которые служат дабусам убежищами. Самые зловещие слухи говорят о том, что дабусы хотят восстановить первоначальное состояние дел в городе, которое существовало там о того момента, когда другие расы начали путешествовать по планам, и когда вся Клетка находилась под контролем дабусов.

Фактолы и штаб-квартиры фракций

Довольно легко запутаться, где находятся центры различных фракций, и еще легче забыть имя тех, кто управляет ими. Но странник должен знать, кто именно правит городом, и - так как встретившиеся с Леди не доживают до того мгновения, когда им удается об этом рассказать - разумному путешественнику вполне хватит знания фактолов. Конечно же, некоторые люди не могут прожить без встреч с высокопоставленными лицами, но это означает только одно - они глупы.

Набросанная на скорую руку и довольно корявая таблица, приведенная ниже, описывает всю текущую информацию о фракциях. Обратите внимание на то, что у Свободной Лиги и Революционной Лиги нет фактолов.

Фракция (Кличка)	**Фактол**	**Здание**	**Район**
Атар (Потерянные)	Терранс	Разрушенный Храм	Нижний
Верящие в Первоисточник	Абмар	Великая Литейная	Нижний
Мрачная Каббала	Лхар	Застава	Улей
Стражи Судьбы	Пентар	Арсенал	Леди
Хранители Праха (Мертвые)	Скалл	Морг	Улей
Обреченные	Рован Дарквуд	Зал Записей	Клерков
Братство Порядка (Законники)	Хашкар	Городской Суд	Леди
Свободная Лига	Нет	Великий Базар	Рыночный
Гармониум	Сарин	Городские Бараки	Леди
Убийцы Милосердия	Маллин	Тюрьма	Леди
Революционная Лига	Нет	Нет	Нет
Знак Единого	Дариус	Зал Ораторов	Клерков
Общество Восприятия	Эрин	Зал Празднеств	Клерков
Совершенный Орден	Рис	Великая Гимназия	Гильдий
Хаоситекты	Каран	Улей	Улей

Следует упомянуть еще об одной исчезнувшей фракции. Именуемые Экспансионистами, они возглавлялись Вартусом Тимлином и пытались (очевидно, что их попытка провалилась) сбросить с трона Леди Боли. Истина в том, что Вартус был брошен в лабиринт, а его последователи рассеялись, когда их фактол исчез. Все письменные свидетельства, повествующие об Экспансионистах, были помещены в Хранилище Редких и Опасных Томов, расположенное в Зале Записей.

И, кроме того, в Сигиле некогда существовали Равноправные, глупцы, которые считали, будто в Сигиле необходимо разделить все поровну. Леди так же “удалила” их - лично.

Следует помнить и о лидерах сект, которые редко появляются в Сигиле, но забывать о которых не следует; странник никогда не знает, когда им придет в голову перебраться в большой город. Мятежники (Anarchs) являются правителями и мастерами хаотичных земель Лимбо, научившимися создавать твердую материю силой воли. Дети Вина являются последователями Диониса с Арбореи: непревзойденные мастера фестивалей, они вряд ли сгодятся для чего-то еще. Измененные Лимбо (Limbo’s Converts), так же именуемые Хамелеонами, довольно опасны, ибо они верят в то, что сами только что сказали, и могут принимать облик представителей любой фракции.

Выселенные (The Dispossessed) являются ворчливым сборищем изгнанников и нытиков, скрывающихся на Пандемониуме из-за нежелания встретить лицом к лицу те опасности, которые привели к их первоначальному изгнанию. Орден Воинов Планов (Planes-Militant) является могучим объединением рыцарей, обладающих Целью, штаб-квартира которых находится в огромном монастыре на Горе Целестии. К счастью, их строгий кодекс ограничивает количество рыцарей, и они редко появляются в Сигиле. Податели Колец (Ring-Givers) являются странной группой нищих, которые считают, что самое важное не в том, сколько странник ИМЕЕТ, а в том, сколько он может отдать. Они всегда бедны и нищенствуют, и ходят слухи о том, что каждая подачка, данная им, вернется к подателю в десятикратном размере. Конечно же, все данные Подателями Колец дары так же возвращаются в десятикратном размере, но уже им, и потому следите за Подателями Колец, несущими дары. (Смотрите сеттинги Планы Хаоса и Планы Закона, где эти секты описаны более подробно).

Фактотумы

Фактотумы находятся на ступеньку выше самых низших (и наиболее многочисленных) членов фракций, которых называют именующимися (namers). Фактотумы более надежды и полезны для фракции, чем именующиеся, и потому фракции действительно платят им за выполнение поручений фактолов. Странники считают, что жизнь фактотумов состоит из множества заданий, магических операций и тайных миссий, но большую часть времени они просто водят гостей Сигила по Городу Порталов. Тем не менее, это не значит, что у них скучная жизнь: в действительности, фактотум является наполовину проводником, наполовину уличным проповедником. Большая часть проводников не может стерпеть подобного посягательства на их бизнес и потому ведет постоянную информационную войну с фактотумами. (Ну или хотя бы часть из них).

По рассказам проводников, фактотумы являются рабами фракций, которые они представляют, и не могут дать страннику непредвзятое описание Сигила из-за любви к деньгам. В действительности они шпионят за высокопоставленными лицами, посещающими Клетку, и все фактотумы следят за тем, чтобы важные гости их фракций получили то, что им нужно, не ввязались в какие-либо неприятности и не увидели того, что им видеть не нужно. Конечно же, фактотумы могут устроить гостю Сигила небольшой тур по

городу, но лучше всего они могут провести его через подводные камни политики Сигила.

Странник не может заплатить фактотуму, чтобы он провел его по Сигилу (это не зависит от желания фактотума): они обязаны помогать только тем гостям, к которым направит их фактол. Страннику лучше избегать этих бедняг, если, конечно же, у него нет необходимости попасть в штаб-квартиру одной из фракций; в этом случае, у него просто нет выбора.

Наемники

Сигил полон готовых помочь людей: они помогают себе в добыче кошельков, шляп, не привязанных скакунов и всего, что не закрыто на замок или не прибито гвоздями. Целые банды воров посвятили себе похищению красивой и богатой одежды у своих соседей или вытаскиванию кружев через окна, или незаметному воровству грузов и багажа с движущихся на бешеной скорости средств передвижения, или заимствованию ценных париков у самодовольных адвокатов. Но не следует забывать о том, что и в лучших домах Сигила вы можете встретить таких же жуликов. Странник не должен обращать внимания на радостные улыбки слуг: они забирают домой остатки еды, и часто прикладываются к лучшим бутылкам, скрывающимся на дне хозяйских винных подвалов. Всем известно, что слуги и наемники всегда что-то забирают себе, но никто не обращает на это внимания.

Скованные ненавидят скупердяев. Бедняки с радостью станут верными и трудолюбивыми слугами каждого, у кого есть хоть немного денег. Любое высокопоставленное лицо, которое отказывается нанимать слуг, считается анти-социальным скрягой, от которого не следует ждать ничего хорошего. Странники, которые стараются затеряться среди других жителей Клетки или занять свое место в Сигиле, по возможности должны нанять хотя бы маленькую свиту: проводника, фонарщика и, возможно, паланкин. Демонстрация своей нищеты не считается достоинством. Демонстрация богатства – и готовность поделиться им с другими – заставят окружающих полюбить любого странника, или, по крайней мере, это касается его слуг и соседей.

Курьеры

Доставка просто сообщения в Сигиле - это не такая уж легкая задача. Путешествие с одного конца города в другой может занять многие часы, а то и целый день при плохой погоде. У некоторых людей есть родственники, ученики, слуги или именующиеся (члены фракций, которые занимают нижнюю ступень в лестнице рангов), которые могут доставить послание, но есть и те, у кого под рукой таких подручных нет – путешественники, вдовы и слаады – и которые всегда могут нанять курьера. Профессиональные курьеры живут благодаря своей репутации и потому они достаточно надежны. Чем больше власти у их нанимателей, тем более надежды эти курьеры. Конечно же, всегда существует опасность грабителей или мошенников, но тогда и записывание чего-то важного вместо того, чтобы передать это лично, является довольно опасной вещью.

Говорят, что лучше всего не распространяться об известной тебе истине, записывая её на бумагу и передавая незнакомцу. Вот почему так высоко ценятся так называемые “безмолвные курьеры”, которые выступают носителями

заклинаний *магических уст*, срабатывающих в присутствии определенных людей, которым и предназначены эти послания. Конечно же, зрелище курьера, на груди, голове или другой части тела которого внезапно появляется рот, может губительно подействовать на слабые желудки окружающих, но к счастью курьеры не часто появляются в тавернах и гостиницах – чаще всего они передают необходимую информацию с глазу на глаз. Конечно же, все эти заклинания и доставка стоят куч денег, и потому безмолвные курьеры считаются элитой, работающей только на элитных нанимателей.

Большая часть безмолвных курьеров и лучшие из обычных посланников отчитываются перед Автохоном Звонарем, обитающим в Районе Леди, и известным, как Министр Посланий (Pl/m/человек/F12/Свободная Лига/Нейтрально-Злой). Автохон – довольно странный человек: он всегда облачен в полный доспех, сгорблен и обладает тонким, едва слышным голосом и очень сильным рукопожатием. Нельзя сказать, что Звонарь играет очень большую роль в жизнь курьеров, хотя при этом он собирает с них свою подать и следит за тем, чтобы никто не осмелился угрожать или нападать на них (это нанесет ущерб его бизнесу). Единственная причина, по которой каждый курьер платит ему свои взносы, пускай даже и символические, состоит в том, что он наказывает каждого, кто “изображает курьера” (проще говоря, не платит ему) подрезая сухожилия и вырывая у несчастного язык, что, безусловно, завершает карьеру потенциального посланника.

Курьеры являются одной из немногих каст Сигила, которые известны своим обаянием и отвагой; многие из юношей и молодых людей планов с восхищением глядят на курьеров из-за множества песен и историй, в которых говорится о них. В этих историях курьеры постоянно мечутся из дворца во дворец, из штаб-квартиры в штаб-квартиру на своих экзотических скакунах, подгоняя их хлыстами и коля своих слонов острыми копьями. Многие грязные дети Сигила играют в курьеров на улицах, толкаясь, и сбивая друг друга с ног для того, чтобы первыми доставить свои послания, в роли которых выступают конские лепешки, оставляемые миниатюрными аркадианскими пони на мостовой. (Что такое аркадианский пони? Смотрите в главе о Районе Клерков в разделе “Уличная Доставка Чая” (Tea Street Transit)).

Конечно же, некоторым удачливым курьерам удается задурить голову какому-то богачу, но большинство быстро и безмолвно мчится по улицам Сигила на своих двоих. Настоящий курьер не любит толпы: кто-то может начать интересоваться тем, что именно он доставляет, или просто украсть послание.

Самыми известными из реальных курьеров являются те, кто был магическим образом привязан к врученным им посланиями; если их послания и пакеты отбирались у курьеров, то несчастные постепенно увядали и умирали, если им не удавалось вернуть отобранное. По этой причине эти посланники занимают особое место – их осторожность безгранична, а плата – невообразима. (Представьте себе положение несчастных посланников: Как бы вам это понравилось, если бы вы знали о том, что утратив послание, вы станете чем-то вроде зомби, обреченного скитаться по улицам Клетки до тех пор, пока вам не удастся вернуть его).

Фонарщики

Учитывая то, что в Сигиле долгое время стоит тьма и сумерки, а дабусы больше не поддерживают сияние древних городских фонарей, фонарщики стали чем-то большим, чем обычной службой: теперь - это неотъемлемая часть города. В большинстве своем являющиеся мальчиками (девочки становятся фонарщиками гораздо реже, так как заботливые родители держат их дома) от 12 и старше, фонарщики держатся группами в целях безопасности во время ожидания нанимателей за пределами гостиниц и больших площадей. Хотя их может нанять каждый, у кого есть звонкая монета, охотнее всего они соглашаются поддержать напившихся жителей Клетки. Хотя некоторые пьянчужки заявляли, что кто-то из фонарщиков украл у них кошелек, в действительности большая их часть просто забыла, сколько они потратили в таверне.

Большинство этих мальчиков является нищими, которые чудом смогли вырваться из трущоб; каким-то образом им удалось украсть или одолжить *посох света*, который представляет собой жезл или палочку, на которую наложено заклинание *продолжительного света*. Фонарщиков можно различать по цвету посоха, так как каждый из них обладает собственным оттенком, который может варьироваться от бледно-зеленого и ярко-оранжевого до холодного пурпурного сияния. Старая легенда рассказывает, что фонарщики впервые появились тогда, когда один из них ограбил в темной аллее подвыпившего мага и вместе со всеми остальными вещами забрал ключ от его башни, которая была наполнена светящимися магическими посохами. В течение нескольких последующих недель фонарщики уничтожили все магические огни, поддерживаемые дабусами (чтобы создать спрос на услуги этих маленьких бездельников), используя *палочку отрицания*, предоставленную им младшим баатезу с какими-то своими намерениями.

Теперь фонарщики уже далеки от единства прошлых времен. Нищие дерутся друг с другом за посохи, в результате чего фонарщики закаляются в драках и могут оказать помощь в уличной стычке. У них нет лидера, хотя старшие мальчики часто убеждают остальных подчиняться им. Самые умные фонарщики становятся проводниками, когда они вырастают из ношения посоха. Кроме всего прочего, фонарщики полезны не только, как источники света, но и как источники информации, так как им хорошо известны окрестности, и они могут выступать в роли неофициальных проводников или гидов.

Большинство фонарщиков принадлежит к расе людей, хотя время от времени среди них встречаются молодые тифлинги или бариауры. Хотя большая часть этих детей представляет собой обычных наемных рабочих со светящимися посохами, некоторые из них оказываются юными ворами, маскирующимися под фонарщиков для того, чтобы завести ничего не подозревающих странников в ловушку. Эти обманщики (и несколько нечестных душ среди настоящих фонарщиков) являются воришками, жуликами и помощниками более крупных преступников, которые всегда готовы срезать кошелек, устроить "несчастный случай" или вернуть украденную вещь за определенную плату.

Подобные отщепенцы навлекают гнев Гармониума на всех фонарщиков, но облавы, устраиваемые его патрулями, обычно продолжаются недолго. Фонарщики просто забирают свои посохи и расходятся по домам. После того, как город погружается в кромешную тьму на несколько часов, Гармониум уступает - в основном из-за того, что полог тьмы создает больше проблем, чем несколько каких-то жуликоватых фонарщиков.

Паланкины

Паланкины представляют собой аналог такси в Сигиле. Грязный воздух города, узкие улицы и неровная мостовая губительно воздействуют на легкие и копыта лошадей или других ценных скакунов, которые проводят время в городских конюшнях. Большинство грузов транспортируется на спинах других существ (людей, или представителей других рас), причем в их число включаются и высокопоставленные лица города, которые обычно путешествуют в другие города на экипажах.

Странник может нанять паланкин на Великом Базаре и у большинства важных для города зданий, подобных Залу Празднеств, к примеру. В каждом паланкине может устроиться два существа, размером с человека, и все они скрыты атласными или бархатными занавесками, которые защищают от холода или чужих глаз. Небольшое, закрытое решеткой окно в передней части паланкина, обеспечивает обзор на окружающую местность находящимся в паланкине пассажирам. Большинство паланкинов переносятся четырьмя сильными носильщиками, в роли которых могут выступать как бариауры с демонами, так и гитзераи, хотя некоторым одноместным паланкинам хватает всего двух носильщиков. Эти носильщики обычно не соглашаются отправляться в Улей или наиболее опасные части Нижнего Района.

Паланкины являются удобным методом передвижения и демонстрации своего богатства высокопоставленными лицами города, но их носильщики обычно не говорят страннику, куда он должен, а куда не должен идти. Паланкины также используются теми, кто не может или не хочет идти (что обычно так же относится к высокопоставленными лицам - зачем занимать высокое место в обществе, если ты собираешься жить так же, как и все остальные люди).

Если странник нанимает паланкин, то ему следует помнить о том, что существует два способа сделать это: правильный и неправильный. Умные путешественники знают о том, что следует платить головному носильщику, а не другим. Старший носильщик всегда занимает позицию спереди и берется за левую ручку паланкина (в этом случае он может использовать правую руку и плечо и обладает ничем не закрытым обзором дороги). Если путешественник отдает деньги кому-то из младших носильщиков, то это считается обидой – хотя и не таким серьезным оскорблением, чтобы они отказались взять его деньги. (Тем не менее, странника при этом ждет очень тряская и неприятная поездка).

Совет Невеждам: паланкины могут быть довольно дорогим, но хорошим способом избежать преследования, особенно если сидеть за его занавесками, как можно тише.

Проводники

По словам самих проводников, они являются самыми настоящими кудесниками, гидами и хранителями легенд Сигила. Конечно же, они приходят на эту работу с улиц, из пивных и кузниц, и знают, как свои пять пальцев каждый район, и каждую основную улицу или площадь. Действительно стоящий своей платы проводник знает, что нужно сказать, дабы проникнуть в охраняемое место, и какие места следует посетить, какую необходимо дать взятку (смотрите ниже), независимо от того, относится ли это к охраннику

склада или хранителю ключей Арсенала (хотя если проводник был обижен своим нанимателем, то этот хитрец может содрать с него дополнительную плату). Но из-за этого, странники никогда полностью не верят словам проводников.
Проводники так же хорошо знают людей Сигила, как и его достопримечательности: любой проводник, стоящий этого звания, может познакомить странника с Колесом Фортуны (в Районе Леди) или устроить ему быструю экскурсию по личным залам Законников, хотя и за соответствующую цену. Он может подыскать герою спутника, найти редкие заклинательные компоненты и даже добиться свидания с заключенным (или даже тем, кто ожидает казни, хотя это могут только лучшие из проводников) - и, кроме того, договориться о честной цене за каждую услугу.

Руководство по взяткам

Сигил можно назвать кошмаром паладина: он целиком существует на взятках (Скованные называют их подачками), подкупах и воровстве. Здесь продается все, и только сила может заставить фракции и демонов сохранять какую-то видимость порядка. Беспорядки вспыхивают всякий раз, когда пивные заводы доставляют свою продукцию слишком поздно, когда наступает день поборов для кузниц Нижнего Районо или просто тогда, когда слишком долго стоит отвратительная погода (а это бывает уж очень часто).

Чтобы избежать этого, страннику лучше всего успокоить бушующие воды Сигила определенной сумой денег. Точное количество этих денег уже долгое время является предметов споров в тавернах богачей, но, несмотря на это, в большинстве случае определяется личными предпочтениями. Некоторые говорят, что взятка, превышающая минимальное её значение, гарантирует быстроту, лучшее обслуживание и определенную степень верности. Противоположная школа мысли заявляет, что страннику не следует сорить деньгами: все, что превышает минимальную сумму взятки, позволит вам насладиться только довольной улыбкой принимающего её. Единственное установленное правило гласит, что если вы предлагаете меньше, чем, по мнению принимающего, стоит он сам, вы только рискуете обидеть его, достигнув тем самым полностью противоположного результата.

Не все официальные лица фракций берут взятки. Странник может подкупить членов Атар, Людей Богов, Обреченных, Чувствующих, Хранителей Праха, Стражей Судьбы, Убийц Милосердия, Отмеченных и Скрытых. Безрадостные и Хаоты берут их только тогда, когда находятся в хорошем настроении; в противном случае они просто игнорируют предложенные им деньги, считая их неинтересными или бессмысленными. Законники чаще всего уклоняются от взяток: их берут только злые члены этой фракции. Свободная Лига и Революционная Лига никогда не примут таких денег, тогда как Гармониум – м-да, это действительно будет проверкой дипломатических умений путешественника.

Очень часто выходом из казавшейся безвыходной ситуации оказывается подкуп патруля Гармониума, но, к сожалению, странник не может подкупить их все. Тот, кто берет взятки, предпочитает думать о них, как о штрафе или неизбежном наказании дающего за некоторые прегрешения - в действительности взятка всегда остается взяткой, но берущие их стараются не думать об этом. Дождитесь офицера Гармониума, чтобы завести с ним разговор

о взятке (почаще называя её "платой" или "штрафом" за некий проступок), а потом предложите в два раза больше, чем предполагается платить в подобных случаях, чтобы купить его наверняка. Если офицер сначала не принимает взятку, то попробуйте представить это, как "взнос в дело Гармониума" и пускай Твердоголовый раздумывает над тем, где заканчивается взнос, и начинается взятка. Тем не менее, это довольно рискованно, так как офицер может посчитать это оскорблением - или чем-то еще более худшим.

Пытаясь выиграть какое-то дело в суде, страннику иногда приходится искать способ уничтожить своих противников или добыть решающие доказательства, которых у него нет. К счастью, расположение многих адвокатов завоевать достаточно несложно, так как они требуют гораздо меньше денег, чем все остальные. Адвокаты очень часто просто приходят к тем, кто нуждаются в их помощи, и просят дать им взятку, но при этом странник должен помнить, что им нельзя давать больше трети того, что они хотят, так как в противном случае они решат, что вас можно полностью ободрать. Обычно адвокаты просят около 20 gp и выше.

Ситуация со жрецами обстоит сложнее: подкупая жреца вы должны помнить о его силе (жрецы богов богатства часто обладают непомерными аппетитами в отношении взяток). Лучшим советом большинства гидов является предложение жрецу, как минимум 4-5 серебрянников в качестве взноса, как впрочем, и в случае с фракциями.

Подкупать слуг лучше всего в том случае, если они наняты в первый раз, или вам требуется провернуть какое-то особо важное дело. Никогда не предлагайте больше 20 золотых монет даже самому могучему слуге или старшему лакею. Им вполне хватит подлости доложить своему хозяину о взятке в том случае, если они получат больше, чем смогут быстро потратить.

Клерки и писцы часто требуют что-то "за свои труды", так как они чувствуют, что занимают в некоторой степени привилегированное положение. Из-за низких зарплат этих людей, небольшие взятки с легкостью обеспечат вам их любовь и уважение. Большие количества золота заставляют их нервничать и ошибаться; избегайте неразумного разбрасывания денег на взятки. Тем не менее, необходимые им подарки не всегда могут быть деньгами - эти люди ценят предметы роскоши, например хорошие вина, книги и подобные вещи. Гильдейские ремесленники могут быть подкуплены для того, чтобы поданный им заказ был закончен как можно раньше, или, по крайней мере, раньше других, уже поданных заказов. Как правило, это 10% от общей цены заказа, которые выплачиваются в "знак уважения" (и которые быстро забываются, когда доставляются товары и наступает время уплатить общую стоимость заказа).

Патрули Гармониума

Недремлющий Гармониум поддерживает мир - или, во всяком случае, то, как воспринимает его эта фракция - с помощью пеших патрулей, состоящих из 2-4 патрульных (Pl/различный/F1-3/Гармониум/Законное). Стражник Гармониума считает, что каждый обязан подчиняться приказам, которые всегда полностью соответствуют установленным законам и чаще всего отвечают идеалам добра. Споры или попытки обелить себя уже являются признаком обмана закона, чего вполне достаточно для ареста глупца. Неудивительно, что когда стражники видят нечто, что им не нравится, большинство Скованных - а не только виновный - старается скрыться с места происшествия.

Это не означает, что Гармониум действительно уважают, а скорее боятся. Патрули Гармониума воплощают в себе сильную руку Закона, которая хочет навести порядок в практически неуправляемом городе. Большая часть сигильцев считает, что они являются самоуверенными глупцами, которые всегда лезут в чужие дела, не обращая внимания на свои собственные проблемы, или опасными и надоедливыми людьми, которые разрушают лучшие планы и задумки других жителей вселенной. Однако, стражи Гармониума не глупы, что может понять каждый, кто видел их в действии. В конце концов, даже отважнейшие из них никогда не забредают в Улей.

Эти патрули используют *планарные ловцы людей* (mancatchers), которые напоминают праймовую разновидность эту оружия, но покрыты загадочными рунами, которые не дают вырваться из них гитиянки, гитзераям и другим существам, способным воздействовать на реальность. У каждого патруля будет, по крайней мере, один ловец.

Истина: Планарные Ловцы Людей

Планарный ловец выглядит так же, как и праймовый вариант этого оружия: длинный шест с пружинистыми, остроконечными захватами на одном конце. Конечно же, планарный ловец людей является оружием +2, полностью состоящим из стали, или еще более твердого металла и покрытого таинственными рунами. Он предназначен для пленения гитиянки, гитзераев и других существ, обладающих способностями к межпредельным переходам, телепортации и другим уловкам, позволяющим им в любой момент улизнуть от бдительных стражей закона. Хотя никто не может совершить межпредельный переход в Клетке ни с помощью заклинания, ни с помощью магического предмета, создания с врожденными способностями к переходам все еще остаются здесь в определенной степени “скользкими”. Так как практически невозможно удержать существо, которое может в любой момент перейти в другую, более гостеприимную часть Сигила (не на другой план, а просто в иную часть Клетки), то планарные маги, занятые борьбой с мироходцами, наконец создали планарного ловца людей - что несколько усложнило задачу обмана закона для всевозможных гитиянки и им подобных. Ловцы людей особенно популярны в рядах Гармониума, члены которого всегда берут их с собой во время патрулирования Сигила на тот случай, если они заметят нарушение закона со стороны одного из переходящих с плана на план.

Для того, чтобы использовать ловца, стражник должен нанести удар цели (это относиться только к существа большого, среднего или маленького размера; большие существа просто не входят в захваты, а меньшие – просто проскальзывают через них. Считайте, что Класс Защиты цели равен 10, хотя положительные модификаторы Ловкости в этом случае применяются. Магические защиты, доспехи и другие заклинательные воздействия (за исключением *перемещения* (displacement), в случае применения которого пленить странника становится очень и очень сложно) не оказываются воздействия на Класс Защиты.

Как только цель поймана, захваты ловца смыкаются вокруг жертвы, и она теряет все положительные модификаторы Класса Защиты за щит и Ловкость. Несчастный так же получает 1d2 единиц урона за каждый раунд борьбы с захватами ловца. Кроме того, есть 25% вероятность того, что существо упадет на землю и – если атакующий больше или имеет нечто вроде рычага, может оказаться в неприятном положении, когда держащий в руках ловца стражник

будет толкать несчастного или возить по земле.
Жертва может вырваться в случае успешного броска перегрузки, но при каждой попытке освободиться она получает 1d2 единицы дополнительного урона.
Если жертва пытается использовать межпредельный переход любой разновидности (врожденный, магический или основанный на каком-то предмете), то при этом активируется еще одна особенность ловца людей: Он испускает разряд болезненной магии, проходящий через тело мироходца. Каждая попытка перехода наносит жертве 1d10 единиц урона. За каждый пункт полученного урона, возникает 1% вероятность того, что несчастный потеряет сознание из-за магического резонанса. Эта вероятность является кумулятивной в течение всего периода одного отдельного пленения.

Составление Книги Мертвых: Наказания в Сигиле

Обычно мы разбирается с такими надоедливыми праймам как вы, с помощью повешения, отрубания головы и вирма.
-Правило Триады

Время от времени, когда странника записывают в книгу мертвых, на это собирается поглазеть весь город, так как когда Убийцы Милосердия решают, что пришло время для показательной казни, весь Сигил ожидает новое развлечение. Осужденных вывозят из Тюрьмы на крытой двуколке (простой, двухколесной тележке) и перевозят туда, где происходят казни, а именно на Площадь Просителей. На всем протяжении пути толпа глумится над осужденными, забрасывает их камнями и нечистотами, и осмеивает их преступления (а также их глупость, из-за которой они попались в руки Убийц Милосердия).

Как только заключенные оказываются на Площади, им предстоит одна из трех смертей: с помощью петли, меча или Вирма (смотрите страницы 44-45). До того, как преступники оказываются перед виселицей или плахой им обычно разрешают произнести короткую речь, во время которой преступник обычно раскаивается в своих преступлениях, хвастается ими или проклинает своих обвинителей или палача (что гарантирует ему долгую и болезненную смерть). Учитывая то, что речи заключенных обычно довольно коротки и занимательны, толпа в этот момент относится к ним с пониманием. Праздничная атмосфера подогревается продажей мясных пирогов и напечатанных на скорую руку "жизнеописаний" преступников (многие из которых являются непроданными экземплярами с предыдущих казней).

Есть только три способа спастись из Тюрьмы Леди: в результате чуда правосудия, несомненной смерти и магии денег.
-Правило Триады

Смерть на виселице обладает множеством имен: Дерево без Листьев, Веревка, Последний танец... Чаще всего повешение предназначается для дезертиров, воров, убийц и беглых рабов. Смерть на виселице считается быстрой и довольно веселой, так как если шея преступника не ломается сразу же, то он долгое время борется за жизнь. Конечно же, заключенные часто дают

палачу взятку для того, чтобы гарантировать хорошо подобранную веревку: небольшой узел, завязанный сбоку, увеличивает вероятность быстрой смерти, тогда как узел, оказавшийся позади шеи, обещает несчастному медленное удушение, сопровождающееся жутким танцем в петле.

Казнь с помощью клинка обычно приберегается для аристократов и могучих членов фракций - высокопоставленных людей, виновных в таких преступлениях, как попытка закрыть портал, ведущий на Внешние Земли, отказ от уплаты налогов в городскую сокровищницу, оклеветание Леди и так далее. Мечи палачей идеально походят для этой цели: У них отвратительный баланс и нет острия, а только два заостренных лезвия - этим они очень напоминают удлиненные секачи. Два меча палачей Сигила, которые именуются Косой и Вороном, стали предметом бесконечных споров Убийц Милосердия, которые никак не могут решить, какой из них режет чище. На обоих мечах выгравирован следующий девиз: "Правосудие правит".

Казнь с помощью Вирма является самой редкой, длительной и любопытной. Этот день практически всегда провозглашается общественным праздником, и все жители Сигила могут собраться на Площади. Рев Вирма, ужас жертвы (обычно прикованной к столбу; в случае уплаты палачам небольшой суммы несчастному завяжут глаза), бесстрастность Законников - все это составляет восхитительное представление, которое вряд ли захочет пропустить хоть кто-то из Скованных. В эти дни на Площади собирается огромное количество людей, и за места разгораются небольшие драки. Так как только предатели города (те, кто не оправдали оказанное им доверие, например, убивали дабусов, открывали тайные врата или пытались брать плату за использование порталов Леди) обречены на смерть от клыков Вирма, толпа, собирающаяся на площади, нечасто сочувствует осужденным.

Как и в случае с любым развлечением, толпа желает насладить казнью, как можно быстрее, и потому сам процесс после речи заключенного обычно не занимает больше 15 минут. Закон также требует, чтобы приговор был приведен в исполнение немедленно; если в случае казни с помощью меча преступнику удается остаться в живых после трех попыток казнить его, то он оправдывается и выпускается на волю.

Но большей части преступников не удается вырваться на свободу; их тела выставляются на площади. Большую часть тел насаживают на пики, но останки самых отпетых злодеев выставляются в железных клетках, где ими питается воронье, пока от тел не остается абсолютно ничего.

Если этот демон не перестанет болтать, то я сам заткну ему рот. Кстати, а что это он там говорил про вирма?
-Последние слова Рагмана Крена

Истинная, Полная и Тайная История Леди Боли от её первых дней в Сигиле (и его создания) до Наших Дней

СОДЕРЖАНИЕ ЭТОЙ ВЕЛИКОЙ РАБОТЫ открылось во сне Знаменитого и Непогрешимого Сера Холледамниса и позже подтвердилось переводом слаадского элементального гороскопа Леди, подготовленного Зигкратом, Серым Слаадом Вечной Мудрости.

В этой книге так же описаны Привычки и Предпочтения Главной Защитницы Города Дверей, и, кроме того, её появление на свет (и последующий побег оттуда) в королевстве Танар'ри, которое называется Сульфанорум, где она была высижена из Яйца Дабуса самим Ио, Лордом Драконов.

С помощью Магических и Точных Подсчетов и Разработок, Полный и Подробный Список Вещей, которые ожидают Леди, и всех жителей Сигила был составлен и расписан во всех Подробностях.

И, наконец, в книгу включено Приложение, описывающее Тайные Церемонии Культа Аоскара, причем Бесплатно.

Истинность всех Фактов ГАРАНТИРУЕТСЯ
Тот, кто желает оспорить Истинность этой Великой, Правдивой и Тайной Работы, может обращаться к Её Высочеству, Нашей Леди Боли

Леди Боли

Леди, Её Высочество, существо, обладающее наибольшей властью в Сигила, окутана тайнами. Она никогда ни говорит, так как её воля понятна дабусам и без слов. Что значит ужасное молчание Леди? Её слуги, дабусы, так же не издают ни звука, но их образы говорят за них. Странный симбиоз, существующий между дабусами и Леди, обсуждался не одним, и не двумя мудрецами, но немногие осмелились пойти еще дальше и предположить, что Леди является одним из дабусов, возможно, их королевой, или даже (об этом говорят только шепотом) их богиней. Никому еще не удалось доказать этого, хотя данная гипотеза кажется вполне правдоподобной.

Леди Боли правила Сигилом во все времена, о которых повествуют нам устные и письменные источники. Только несколько историй о её долгой жизни остались не смытыми течением лет, и все они связаны с городом, который стал её Клеткой. Подробности тайной истории и интриг Леди в лучшем случае можно назвать не слишком открытыми общественности; владычица Сигила никогда не отличалась чрезмерной любовью к ведению хроники своей жизни. Уничтожение её врагов всегда происходило быстро и беспощадно.

История защиты Леди себя самой и её города с помощью лабиринтов уходит корнями в давно забытое прошлое. Но Наша Леди не всегда обладала властью над лабиринтами, так как некогда она отправляла претендентов на свою власть к Трону Клинков в Агатионе, на третьем слое Пандемониума. Как говорится в старейшей легенде о Леди, которая известна нам, 10,000 лет назад Шекелор - который тогда был величайшим из магов Сигила - решил преумножить свою значительную мощь. В истории говорится о том, что подобно многим другим он попытался захватить трон Леди, но в отличие от всех остальных ему хватило осторожности и предусмотрительности. Плененный в Пандемониуме, он все же практически смог узурпировать власть, но, в конце концов, опасности этого плана уничтожили его, и он умер, сжигаемый изнутри, перед толпой, собравшейся в Городском Суде. Самое интересное в этой истории то, что там содержится намек на существование в истории Сигила периода, когда Леди еще не могла создавать лабиринты, и, следовательно, эту способность можно у неё отнять. Но темнота, скрывающая эту загадку, темнее, чем дно Бездны.

Самыми недавними источниками беспокойства в Сигиле были члены фракции, которые называли себя Экспансионистами, и которые были уничтожены после того, как их лидер оказался в одном из Лабиринтов Леди. Фактолом Экспансионистов был Вартус Тимлин, и его огромное влияние только усиливалось могучим мечом, который назывался Несущим Свет. Тем не менее, когда он начал открыто говорить о накоплении силы, свержении Леди Боли, и превращении себя в правителя Клетки, и он и его клинок, оказались в одном из Лабиринтов.

Кроме того, ходят слухи о том, что Леди стояла за гибелью Разрушенного Храма (который теперь выступает в роли штаб-квартиры Атар, так же именуемых Потерянными), так как последователи этого храма начали поклоняться ей, как одному из воплощений Аоскара. Так как никому из тех, кто присутствовал при разрушении Храма, не удалось выжить, в лучшем случае эта история является гипотезой, но она довольно точно соответствует нынешнему поведению Леди.

Больше о происхождении или истории Леди практически ничего не известно, но кое-что в её поведении уже стало правилом. Она никогда не произносит ни слова. Некоторые говорят, что она просто не тратит время на разговоры с теми, кто не равен ей - а все равные владычице Сигила изгоняются в Лабиринты.

Статистические расчеты и данные Законников позволили установить тот факт, что беспокойство дабусов означает, что Леди охватывает тревога. Тем не менее, как именно узнают об этом дабусы до сих пор неизвестно, и ответ на этот вопрос получить от немых дабусов довольно сложно.

Ордер на арест

Нашему верному слуге Сарину из Гармониума, Фактолу и Общественному Служащему, в руках которого находится покой нашего Города.
Найдите вашего собрата, Вартуса Тимлина, фактола Экспансионистов, так же известных, как Империалисты, и как можно быстрее поместите его в тюрьму так, чтобы он больше не мог вредить нашей политике и нарушать равновесие, царящее в нашем честном Городе Дверей.

Как только он будет закован в цепи и лишен возможности нанести нам вред, вы должны передать этого злодея в суд, как можно быстрее, где ему вынесет приговор Хашкар, Законник, и где он будет наказан в соответствии с действующими в нашем городе законами.
После этого проследите, чтобы он попал в руки Маллина, Убийцы Милосердия, который служит Надзирателем Башни Вирма, где и будет приведен в исполнение приговор.

Закреплено нашей рукой со всей любовью к нашему городу

Леди Боли

Шесть туров по Сигилу

Чувствующие считают, что единственный способ понять что-то - это испытать его, и это правило с такой же легкостью можно отнести к Сигилу, как, впрочем, и к любому другому великому городу. Ниже приведены шесть быстрых способов потеряться в Сигиле. Выбирайте свой путь и почаще оглядывайтесь.

Быстрый Тур для Невежд

Некоторые из Невежд появляются в Сигиле с твердым намерением осмотреть его весь за один день, а потом отправиться на Великое Кольцо и пройти его за недельку-две. Проводники готовы пойти на все, чтобы удовлетворить этих глупцов, и Быстрый Тур является одним из изобретенных ими маршрутов. Быстрый Тур основывается на использовании редких порталов, которые ведут из одной части города в другую, например, из Вездесущего Странника (Ubiquitous Wayfarer), (смотрите страницу 57) и Района Клерков или Района Леди. В этот маршрут входят основные храмы города, главные площади и все штаб-квартиры фракций, открытые для общественности (по сути, сюда не относятся только Тюрьма и Морг). Проводники не останавливаются на одном месте больше, чем на 15-20 минут и весь тур занимает один деть. Последствия, особенно вместе с несколькими кружками сильного пива Клетки и многими часами вдыхания разреженного воздуха, просто поражают - немногим беднягам удалось пройти больше половины маршрута.

Тур Сноба

Извини, друг.
-Гина Мирратар, проводник, отвечающая на требование гостя сопроводить его в Район Улья.

Тур, который дает заносчивым и элитарным гостям города ощущение Сигила и оставляет их счастливыми, но не полностью удовлетворенными, называется "Шесть Новых и Величественных Районов". Он был изобретен Армаудом Слодкоязыким, разработчиком лучших приемов проводников. Этот тур дает снобам больше, чем они хотели, и лучше всего работает с теми странниками, которые считают, что видели в этой вселенной все. На самом деле, им необходима всего лишь хорошая еда, множество выпивки и дружественная кампания. Весь маршрут можно представить примерно так: Начало в Рыночном

Районе и Районе Гильдий, потом снобы посещают Улицу Ризволда, затем *Счастливый Язык Имеля* (его описание можно найти в главе, посвященной Рыночному Району), а затем отправляются в *Воздушные Экскурсии Ниммита* для быстрого осмотр Сигила. В Районе Клерков они заглядывают в *Зал Празднеств*, где наблюдают за концертом, в котором принимают участие лучшие артисты планов. После того, как опускается занавес, им суждено пройтись по Району Улья и зайти в *Бутылку и Кувшин* - где, если их проводникам хватит на это ума, они смогут развлечься одним из боксерских поединков Хоксуна (смотрите раздел о *Кувшине и Бутылке* в главе о Районе Улья). После этого поразительного представления, маршрут предусматривает посещение *Лодочника Стикса* в Нижнем Районе, в котором туристы общаются с демонами, к которым они в обычное время и близко бы не подошли. Когда атмосфера становится чересчур напряженной, приходит время отправиться к последней остановке: *Парку Адского и Божественного* в Районе Леди. Разглагольствования безумцев и Анархистов прозвучат для гостей Сигила небесным хором по сравнению с двумя предыдущими остановками. Армауд гарантирует, что никто из заплативших за Тур Сноба не будет разочарован.

Кочевание из Кабака в Кабак или Тур для Невежды

Каждый бедняга, стоящий медяка, знает, что половина Сигила пребывает на дне кружки от световой кульминации дня до его анти-кульминации (а то и дольше). Поэтому неудивительно, что в Клетке существуют тысячи таверн и кабаков, и Невежды больше всего на свете желают увидеть их все, как будто бы они чем-то отличаются от их "домашних" заведений. Почему? Кто знает? Кто может понять Невежд и загадку вселенной, которую они в себе воплощают? Ну, возможно эти бедняги никогда не видели, как выпивает слаад или баатезу, но ведь дым и смог Сигила вызовут жажду у кого угодно. Кроме того, у демонов и аазимонов есть свои проблемы.
Пивной тур для Невежд начинается в Районе Леди, а именно в *Пятнистой Крысе*, переходит в *Золотого Бариаура*, где графин воды стоит дороже, чем где-либо во вселенной, затем в *Лодочника Стикса* в Нижнем Районе и заканчивается в **Зеленой Мельнице** (спокойное убежище после всех беспокойств и впечатлений бедных праймов, и дополнительный заработок для проводников, которым владелец доплачивает за каждого нового клиента). Чаще всего, даже самая умеренная (для Скованного) экзотическая атмосфера и наименее необычные (для них же) собутыльники, заставляют туристов содрогаться в ужасе и перешептываться друг с другом. Бедняги выглядят так, если бы они никогда раньше не видели в таверне деву и возмущенно вздрагивают, если проводник "пытается" защитить их от враждебного демона - даже самого маленького раттеркина достаточно, чтобы Невежда начал дрожать. Настоящий проводник всегда старается уладить дело миром и никогда не заключает сделки с танар'ри. Истинные проводники выбирают баатезу: они просят больше денег, но они всегда уважают условия сделки, если эта сделка может принести им пользу.

Тур Торговца

Некоторые странники не заботятся ни о чем, кроме своих дел. Им все равно, какое положение занимают неудачники, безумцы или знатоки; главное для них -

это доставить свои товары и получить по дешевке новые, предназначенные для продажи жителям Внешних Земель и самым наивным Невеждам. Грубо говоря, они ищут глупцов, у которых есть деньги, и их больше беспокоят именно они, а не эти глупцы. Хорошие проводники дают покупателям то, что они просят. Этот маршрут начинает с Великого Базара, проходит мимо Залов Гильдий и Великой Литейной, которые представляют интерес для тех, кто платит за продукты их производства и заканчивается там же, где и начинается, на Великом Базаре. Особенно прижимистые торговцы заказывают для себя доставку пищи и напитков, так как иногда они могут торговаться часами, или даже днями, если дело действительно затрагивает их интересы. Для проводника это скучная, но прибыльная работа. Профессионалы часто носят с собой шахматные доски, карты или кости, чтобы коротать время, в течение которых заключаются торговые сделки.

Тур Джентельмена

“Идемте со мной, сэр, и я продемонстрирую вам чудеса планов всего за один час. Что вы предпочтете, сэр: объятия суккуба, зажигательную песнь азуры и предсказание вашей судьбы лиллендом или модроном? Идемте со мной, добрые планары, и я расскажу вам, как я сразился с камбионом в его логове и похитил магическую сеть из рук напившихся магов, которые даже не заметили это. Доверьтесь мне, господа, и я покажу вам все, что вы пожелаете”.
“Авантюристы-джентельмены” желают блеска, великолепия и немного магии. Лучше всего, если все это будет сверкать в руках их новых товарищей, на лицах которых будет играть победная улыбка. Они уже достаточно настрадались в трущобах, чтобы научиться смеяться над бедными и презирать слабых, но на самом деле они не хотят рисковать; заглянув в Улей, они уже начинают чувствовать холодок, бегущий по их спинам. Проводник, который даст им почувствовать иллюзию опасности будет награжден оскорблениями - и кругленькой суммой, если его клиенты окажутся там, откуда выбраться будут не в состоянии.

Тур Знатока

Это бывает нечасто, но время от времени один из важных людей, находящихся за пределами досягаемости или за пределами Города пытается разобраться, в чем настоящая сила. (Это означает, что в город приезжают люди из-за пределов Великого Кольца или с Внешних Земель, Невежда!). Этих людей нельзя назвать заносчивыми снобами: Они поднимаются по лестнице, ведущей к богатству, радости и сытому, ленивому отдыху со своими товарищами (нанятыми или привязанными к себе каким-либо другим образом) и элем. Знатоки являются довольно опасными и осведомленными людьми, и потому проводники стараются их не надувать. Они обеспечивают этих людей тем, что они хотят, и делают это вежливо и без шуток. Основными достопримечательностями для этих гостей Сигила являются внутренние палаты штаб-квартир фракции (в которые проводник может отвести своего клиента за определенную цену), *Колесо Фортуны* (игральный зал и таверна в Районе Леди) и *Дворец Шута*, так же именуемый Двором Боли, в котором встречаются многие знатоки Района Леди.

Алхимия Возраста

Старый Человек Вновь Молодеет или Омоложение с Помощью Материальных Вещей. Экскурс в использование физической магии и зелий и средств восстановления энергии для представителей обоих полов, а так же сохранения и наделения огромной силой их же.

Здесь так же подробно описано использование Яблок Бессмертия, принесенных в Наш Честный Город Благородным Героев Вей Мин Ли, который в ходе своих поисков рисковал как жизнью, так и своим разумом.

Район Леди

В котором рассказывается история о Богатствах и Пороках высокопоставленных лиц Города

"В Районе Леди тихо и спокойно, как на шахматной доске. Ни одно движение не проходит незамеченным или безответным, и потому пешки и мелкие игроки гибнут здесь толпам - эти пешки похожи на тебя и на меня, странник. Смотри, кому ты переходишь дорогу и остерегайся тех, с кем ты встречаешься: здесь очень легко перепутать врагов с друзьями (или друзей с врагами)".

-Этейн Быстрый

Этот район открыт и свободен в такой же степени, как закрыты и стиснуты сердца его правителей. Каждая из главных улиц этого района холода, широка и отзывается эхом на шаги прохожих, и при этом странник может увидеть больше небесных просторов, чем где-либо еще в этом городе. Большинство Скованных не слишком беспокоится об открывающемся виде, так как этот вид слишком огромен для них. Некоторые говорят, что, посмотрев вниз с края, странник может увидеть бесконечную Пустоту и маленький странник сразу же понимает, что падение туда будет бесконечным. Истина в том, что вы можете увидеть только тьму. И вы никогда не достигнете дна, вы просто умрете на пути. Это отличный способ избавиться от "ненужных" людей раз и навсегда, и в этой части города им пользуются достаточно часто. Большая часть странников проводит на улицах этого района как можно меньше времени, страшась того, что в Клетке считается открытым небом.

За исключением главных улиц этот район не слишком отличается от оставшейся части города. Аллеи переполнены острыми углами, и залиты светом, исходящих из вдавленных в стены домов окон. Здесь не меньше полудюжины общественных часовых башен, стоящих на площадях, которые периодично уходят то вперед, то назад, от кульминации до анти-кульминации. Это сводит модронов с ума, но попытки отрегулировать эти часы никогда не дают успешных результатов.

Это место именуется Районом Леди (Скованный всегда услышит здесь большую Р) из-за Леди Боли. Нельзя сказать, что она появляется в этом районе чаще, чем в остальных; он был назван так благодаря тому, что здесь находятся

величайшие инструменты её мощи. Городские Бараки, Суд, Тюрьма и Арсенал - все они дают ей силу и выполняют её волю. Из-за того, что сила привлекает силу, знатоки чаще всего селятся именно в Районе Леди.

Согни спину и трудись на радость себе
-Дева Исаб, Согнутое Крыло

Конечно же, сила так же привлекает тех, кто живет благодаря власти, деньгам и влиянию. Рыцари Района являются скрытым правительством, теневыми владыками города. Они достаточно организованны и поддерживают относительный мир между собой для своей же выгоды. Рыцари Района Леди живут в Высоких Домах, как называют дворцы этого района (смотрите более подробно ниже). Большая часть этих дворцов находится в Благородном Квартале, границы которого проходят по Тупику Порталов, Улице Гармониума и Ряду Лордов. Большая часть Высоких Домов является полностью закрытой и очень хорошо охраняемой: туда очень часто приходят ночные гости и даже богатые взятки не предоставляют страннику значительного количества ценной информации. Немногим известно о том, что происходит за этими дверями, или какие сокровища скрываются в здешних подвалах. То, что хотят скрыть рыцари Леди, остается скрытым.

Возможно в противовес алчной и бесстыдной жадности Высоких Домов, этот район так же стал домом для более чем половины городских храмов. Это не просто святилища провинциальных сил с Прайма или каких-то выскочек из Бездны: нет, Район Леди стал домом для величайших сил, подобных Птаху, Открывателю Путей, Ио, Королю Драконов, и Брахману, Создателю. (Тем не менее, не забывайте следующее правило: в Сигиле не могут появляться силы ибо так приказала Леди. Храмы? Прекрасно. Представители? Восхитительно. Силы? Ну уж нет). Как и следовало ожидать от лучшего из районов перекрестка планов, здесь находятся представители и храмы большинства сил странников и путешествий, подобных Муамману Дуаталу, страннику дворфов, Баравару Плащу Теней, Кориэлю ки-ринов, Дианкастре гигантов и титанов, Дарагору оборотней и Зивилину Кринна. Их храмы представляют собой изящные, но массивные здания, которые богато украшены и укомплектованы широкоглазыми аколитами и суровыми жрецами. Природно, что каждый из храмов в Районе Леди построен так, чтобы продемонстрировать мощь и величие своего бога. Кажется, что если бы сама вселенная могла бы быть увековечена в монументах, то они бы оказались именно здесь.

Великие создатели и боги-странники не являются единственными силами, направившими в этот район свои представителей: здесь так же можно столкнуться с представителями многих лидеров могучих пантеонов, включая Шанг-ти, Кореллона Ларетиана, Груумша, Лордов Девяти (глав баатезу и правителей слоев Баатора), Одина, Морадина Отца Гномов, Гарла Сияющее Золото, Примуса, Маглубийета и Зевса. Конечно же, дома сил воистину величественны, а их представители и слуги могущественны, но, в конце концов, их всех затягивает в безумный хаос военного танца, в котором принимают участие фактолы, демоны и лорды криминального мира. В Районе Леди даже представители сил считаются всего лишь чуть более важными фигурами на шахматной доске. Возможно ладьями, а возможно офицерами, кто знает.

Высокие Дома

Неудивительно, что здания этого района отражают силу и богатство их владельцев. Величайшие из этих дворфов именуются Высокими Домами, и каждый из них обладает своим собственным именем и историей, которая гораздо дольше истории всех лордов, когда-либо проживавших там. Некоторые из Высоких Домов известны каждому Скованному: угрюмая и суровая Тюрьма, серые и безрадостные Бараки и вызывающий почтение царственный Городской Суд. Большая часть других дворцов, принадлежащая отдельным лицам, расположена в Благородном Районе.

При всем своем величии Район Леди остается холодным и безжизненным. Это самое спокойное и упорядоченное место во всем городе, так как только глупец может создавать проблемы там, где расположены дома Гармониума и Убийц Милосердия. Здесь нет обычного для Сигила уличного хаоса, так как слишком многие люди боятся Твердоголовых и Красной Смерти (и у них есть на это причины). Это полностью удовлетворяет здешних жителей, так как богачи никогда не любили, когда у их дверей толпятся бедняки. Но на самом деле полотно жизни этого района является гораздо более живым, чем кажется на первый взгляд, так как за железными воротами и лишенными окон фасадами бурлит жизнь.

Большая часть странников, приходящая сюда, просто ищет себе развлечений, которые воплощаются в виде азартных игр, интриг, отвлеченных, но страстных объятий с кем-то, кто абсолютно не соответствует твоему статусу, и множества других проявлений душевного бунта богачей. За маской веселья и беззаботности идет борьба истинных игроков, которые стремятся превзойти друг друга в вероломстве, используя шантаж, подлоги, некромантию и еще более запретные и тайные ритуалы, призванные обеспечить им поддержку темных сил. Если путешественнику удастся попасть в один из дворцов, то он окажется в самом сердце исполинского бала-маскарада, на котором противники кружат друг возле друга, ужасные заговоры составляются за обеденным столом, и где заключаются тайные сделки, истинная суть которых сокрыта от всех посторонних; но цена знания истины о высокопоставленных лицах Сигила очень велика, и в любой момент слишком любопытный странник может быть сброшен со Шпиля, чтобы без конца падать в расстилающуюся под ним пустоту…

Рыцари и Слуги Района

Подними кошелек и дай поработать кому-то еще.
-Скользкий Саргон, жулик с Нового Рынка

Сила еще не означает безопасность, брат! Район Леди сложно назвать честным, хотя плут, который срезает кошельки на улицах, скорее всего, будет пойман на следующий же день. Подобно их жертвам, преступники данного района мыслят в больших масштабах: Они обворовывают сокровищницы, разоряют королевства и грабят царства и слои. Эти знатоки являются грабителями, которые не боятся никого и ничего, и хорошо скрывают свои истинные занятия: они всегда называют себя торговцами, занимающимися экспортом или импортом, мудрецами, работающие в таких областях, которые недоступны никому, или защитниками слабых. Их карьеры поразительны и

кратковременны, подобно летящим метеорам, так как в Сигиле всегда найдется человек, готовый сбросить с трона очередного гиганта планов.

В данный момент этих гигантов возглавляет импозантная и поразительно очаровательная Королева Грабителей, Шемешка Мародер (Pl?/f/юголот (арканолот)/Законно-Злая). Шемешка возглавляет множество легальных предприятий, начиная продажей зелий из воды Стикса на Великом Базаре и заканчивая ростовщичеством, работорговлей и сетью притонов для обитателей Баатора. Но все её богатство принесла ей сеть шпионов среди различных фракций, которые позволяют ей продавать различные секреты и накладывать пошлины на новые порталы через её протеже, Рамандера Мудрого, Мастера Порталов (смотрите страницу 31). Она так же получает часть доходов от Автохона Звонаря, Министра Посланий. Истина в том, что её принадлежит жизнь Автохона, так как некогда он был рабом Храма Бездны, которому удалось скрыться от Демона Колоколов лишь с её помощью. Никому не известно, как это было на самом деле, кроме них самих и Лордов Бездны, и Лорды вряд ли согласятся с тем, что хоть кому-то удалось уйти от них. Шемешка не была уничтожена фракциями только потому, что, несмотря на то, что они презирают её, они так же находят Шемешку исключительно полезной.

До недавнего времени Шемешке помогал её телохранитель и предполагаемый супруг Мантелло Ювелир (Pl/m/гитзерай/F9, W11/Обреченный/Нейтральный). Он долгое время подозревался в похищении магических предметов и изменении их формы с сохранением магической силы, но даже самые зоркие странники не могли поймать его за этим. После вступления в ряды Обреченных Мантелло оказался недосягаемым для нападений и обвинений его бывших партнеров. Истина состоит в том, что даже Шемешка не рискует вызывать гнев Обреченных – и Леди обязательно вмешается, если демонесса попытается прямо атаковать эту фракцию. Сейчас Шемешка пытается убедить себя в том, что потеря Мантелло только принесет ей большие доходы, так как теперь ей не нужно будет делиться с ним.

Самым нейтральным, но и самым безжалостным из Рыцарей Леди является Дупрак Джарниш (Pl/m/человек/P10/Нейтрально-Добрый), который называет себя Лордом Богатства, и является жрецом Пучана, великого и могущественного бога взаимоотношений, богатства и странников. Дупрак довел аспект богатства в служении своему божеству до крайности, забирая десятую долю всех доходов своих последователей и заявляя, что он использует эти деньги для великого добра; он так же сделал несколько правильных предсказаний в отношении дел различных Высоких Домов и рыцарей Района Леди. Истина состоит в том, что он собирается заложить первый камень в основание будущего храма Пучана, который будет первым святилищем этого божества в Сигиле. Всего его последователи верят в это, и постоянно ожидают приказа для начала строительства, но самые скептические Скованные считают, что Дупрак просто собирается бежать из города. На самом деле, Дупрак надеется построить храм Пучану, но в данный момент он стремится победить рыцарей, которые угнетают жителей Сигила. Для этого он решил стать одним из них.

И, наконец, есть ночные золотые лорды, подобные Вей Мин Ли (Pl/m/человек/T14/Нейтральный), которого называют представителем Шоу-Хсинга, бога долголетия. На самом деле, он говорит, что ему удалось получить яблоко с дерева молодости, и теперь его последователи продают фиалы с эликсиром молодости, вода для которых некоторое время настаивалась в сосуде с золотым

яблоком. Истина состоит в следующем: Вей Мин украл яблоко и только его богатство и защита Леди Боли удерживают аватаров Северных Богов вдали от него. Однажды истинный представитель может вернуть себе яблоко (и забрать вместе с ним жизнь Ли в качестве процентов по займу) и тогда другие рыцари района забудут о том, что когда-либо знали его. Но пока этот день не наступил, и торговля идет достаточно оживленно: зелье шарлатана действительно работает как зелье долголетия, пускай и ослабленное вдвое.

Все богачи района Леди привлекают взломщиков и домушников, подобно тому, как кровь привлекает мух. Конечно же, риск очень велик, но столь же велика и награда, и только лучшие взломщики могут пробраться через магические защиты и сигнализации, которые оберегают сокровищницы этого района. Имена немногочисленных счастливчиков до сих пор живут в памяти людей, но на каждого из них приходятся сотни глупцов, которые оказались лежащими в луже собственной крови или висящими в петле, тогда как толпы людей на рынке бросали в них камнями. К числу особенно везучих взломщиков можно отнести Харгина "Драчуна" Серебряное Копыто (который ускакал на Кольцо, и по слухам доживает свои дли на Иггдрасиле), Правило Триады (хотя он утратил глаз, который позже заменил *камнем видения*) и Светлую Несси, которую схватили, но которой удалось бежать. Никому так и не удалось найти украденной ею, и этого было достаточно для того, чтобы большая часть Скованных назвала её победительницей.

Но даже везунчики не всегда живут долго. Печальная судьба Сетросса Короткого должна напоминать умным странникам о том, что вор никогда не должен забывать об отмщении, которое может последовать после успешного завершения дела. Некоторые перекупщики отказываются прикасаться ко всему, что может принадлежать Району Леди, так как ходит множество слухов об ужасающих проклятьях, накладываемых богачами, которые не беспокоятся об утрате нескольких монет (в конце концов, они могут позволить себе это), но которые приходят в ярость при одной мысли о том, что это сойдет наглому вор с рук. Известны случаи, когда проклятья настигали грабителей через некоторое время, и те старели, слепли, неожиданно толстели, обзаводились склерозом, импотенцией, проказой и другими восхитительными болезнями, или же молодели. Сетросс стал ребенком и утратил все свои воровские навыки – в последний раз бывшего главу гильдии воров видели просящим милостыню на улице вместе с другими нищими. Грабеж высокопоставленных лиц этого района требует как удачи, так и крепких нервов.

Конечно же, домушники – это маленькая рыбешка по сравнению с истинными преступниками. Развращенность и взяточничество Района Леди создают прекрасные условия для установления поборов и шантажа: Мастер Порталов берет "инспекционную плату" за все грузовые перевозки через порталы, Глава Тюрьмы берет плату за питание и каждого из слуг, которого заключенные берут с собой в Тюрьму, и Мастер Писец получает деньги за каждый кусочек бумаги, который оказывается в городе, и берет немалые деньги за каждую крупинку знаний, которая выходит из библиотеки Законников. И это только самые известные примеры поборов высокопоставленных лиц этого района; существует еще множество других неофициальных налогов, незаметность которых может сравниться лишь с их доходностью. Все дело в том, что высокопоставленные лица, живущие здесь, считают, будто они поняли суть вещей: она состоит в осознании того, с кого можно содрать деньги, когда и сколько.

Истина: Порталы в Сигиле

Сигил является единственным местом на Великом Кольце, из которого странник может попасть прямо на Внутренние Планы: Город Дверей даже может выступить в качестве перехода на Прайм. Хотя методика этого процесса до сих пор неизвестна, прямые соединения с демипланами и Элементальными, Эфирным, а так же Позитивным и Негативным Энергетическими Планами время от времени устанавливаются здесь. Хотя они не так распространены, как врата, ведущие на Внешние Планы, данные порталы быстро захватываются любым местным лордом, у которого хватает мечей для того, чтобы удержать их, и очень часто на подобные порталы накладываются пошлины. Тем не менее, тот, кто отказывается предоставить доступ к данным вратам другим существам, может внезапно получить аудиенцию у самой Леди – вместе с необходимостью как-то объяснить свои действия.
Ответственность за все порталы Сигила – за исключением тех, которые находятся в штаб-квартирах фракций – несет Мастер Порталов, полуофициальная должность которого принадлежит Рамандеру Мудрому, могучему волшебнику (Pl/m/человек/W18/Обреченный/Нейтрально-Злой). Фактически, его работа состоит в обыкновенном вымогательстве: он поддерживает существование сети из сотен планаров, которые прочесывают город в поисках новых порталов (каждый их них получает хорошую плату за обнаружение новых врат). После этого Мастер Порталов пытается заключить сделку: если хозяин места, в котором появился портал, сразу же платит Мастеру кругленькую сумму, то Мастер разрешает ему владеть порталом за небольшую месячную плату. В противном случае, Мастер просто накладывает вариацию заклинания *надежного замка*, именуемую *оберегом врат*, которая закрывает портал. Многие хитроумные странники заключают сделку с Мастером, так как отказавшиеся от неё чересчур часто оказываются в книге мертвых, после чего агенты Мастера перекупают их земли у скорбящих вдов. Все дело в том, что Мастеру принадлежит множество порталов, существование которых хранится в тайне, так как он планирует использовать их позже, после того, как исчезнут уже существующие. Это гарантирует его власть и помогает собирать пошлины с самых полезных (и таким образом самых важных порталов).

Арсенал

Будучи домом Стражей Судьбы, эта штаб-квартира является самой убогой частью района. Фактически, некоторые люди соглашаются с тем, что в действительности это часть мрачного Нижнего Района. Подобно многим другим строениям в Районе Леди, это здание является огромным и нависает над другими. Все окна закрыты каменными решетками, и остролистник укрывает нижние стены. Тяжелые железные ворота ясно дают понять, что Стражи Судьбы хранят оружие и готовы защищать его. Тем не менее, некоторые из соседних магазинов специализируются на самодельном оружии, которое странник может приобрести за кругленькую сумму, если он подберет правильные слова, чтобы попасть туда.

Улицы вокруг Арсенала спокойны, но это спокойствие скрывает множество зловещих занятий. Находясь в непосредственной близи от Нижнего Района, эта область является опорой воров и плутов, которые пытаются проникнуть в Район Леди. Кроме того, это очень популярное место среди богачей, желающих пообщаться с представителями низших классов, а также наемников и убийц, встречающихся со своими нанимателями.

Городские Бараки

Расположенные на противоположном от Арсенала конце района, Городские Бараки и окружающий их квартал являются спокойным местом, в котором гораздо тише, чем в бушующем хаосе всех остальных Районов. Легко понять, когда именно странник приближается к Баракам; по сравнению с беспорядком и суматохой большей части Сигила, улицы возле Бараков являются безмолвными и пустыми. Одинокие прохожие пригнувшись спешат по своим делам, и единственный едва слышный шум исходит из-за дверей редких таверн и гостиниц. Здесь царит действительно мирная атмосфера, которую не найдешь больше нигде в этом городе.

Этот мир обеспечивается присутствием здесь величественного здания из потрескавшегося гранита: Городских Бараков. Снаружи это прямоугольное здание кажется скучным, тяжелым и непроницаемым, и только одни ворота ведут в Бараки, да и то они тщательно охраняются. Четыре стражника постоянно стоят перед арочным дверным проемом, готовые в любой момент дать отпор незваным гостям. В Бараках не слишком много интересного, но стражи являются членами Гармониума, а Городские Бараки являются их штаб-квартирой, и потому не каждый глупец может просто прийти туда, получить пропуск и осмотреть это место с помощью проводника. Твердоголовые стараются держать уличное движение на минимальном уровне: они не доверяют толпам. В конце концов, толпы всегда падают в крайности, и то, что казалось упорядоченной людской массой всего минуту назад, может в следующее мгновение стать бурлящим скопищем народа. Ничто не раздражает Твердоголовых больше, чем необходимость подавлять мятежи.

С улицы, Бараки кажутся очень длинным и низким двухэтажным зданием с крышей из серой черепицы. Разделенные на четыре идентичных секции, Бараки формируют четырехугольник вокруг огромной площади для парадов. Один размер Бараков вызывает ощущение силы, но недостаток шпилей, гаргулий и другой орнаментации делает их безликими, лишая тем самым возможности вызвать у странников истинный ужас. Гармониум это только радует (Твердоголовые одновременно хотят производить впечатление, и желают, чтобы их любили), но им не хочется, чтобы их патрули вызывали точно такое же впечатление. Большая часть стражников с готовностью использует силу для того, чтобы заставить людей полюбить их и воспитать у них веру в необходимость борьбы с хаосом и преступлениями. На самом деле, ходят слухи о том, что некоторых странников насильно делали членами этой фракции – проще говоря, их хватали на улицах и уводили в Бараки, где несчастных ломали, обучали, а затем делали членами бездушной машины Гармониума. Конечно же, насильственная вербовка является тактикой отчаявшихся, но если количество членов Гармониума становится слишком низким или же восстания и демоны начинают угрожать городскому порядку, то фракция делает все, чтобы восстановить порядок. Из-за отношения Твердоголовых к окружающим совсем неудивительно, что окрестные улицы пусты, даже учитывая общую немноголюдность Района Леди.

Очень немногие заведения существуют в близлежащем районе, в основном из-за того, что торговцы, которые не соглашаются подчиняться стандартам Гармониума, очень скоро оказываются под арестом. Конечно же, Законники в конце концов освобождают несчастных, но кому захочется

постоянно оказываться в Тюрьме? Таверны и гостиницы окружающих кварталов полностью следуют распоряжениям Гармониума: Каждый бармен наливает полные стаканы выпивки, меню никогда не лгут, покупатели всегда оставляют чаевые, и все заведения закрываются в 10 А.Р. Привратники не пускают в свои заведения явных сторонников хаоса, и развлечения в баре Гармониума, скорее всего, вызовут у странника зевоту – только определенные песни, игры и шутки получили одобрение цензоров Гармониума, и они становятся избитыми еще до того, как путешественник успеет услышать их.

Достаточно любопытно то, что, несмотря на все количество брони, которое надевают (и снимают) патрули Гармониума, единственный оружейник Твердоголовых находится на противоположном конце района, возле Арсенала. Ходят слухи о том, что Гармониум нанял, и даже заплатил одному дворфу, чтобы тот открыл свой магазин поближе к Баракам. Район Гармониума, окружающий Бараки, стал домом для специального мясника Гармониума, зеленщика, механика (которому чаще приходится точить большие лезвия, а не маленькие), коновала, портного и кузнеца. Все они являются хорошими рабочими, которые всегда сдают работу в срок и по условленной цене. Многие люди готовы следовать множеству правил, если им удастся получить надежную и хорошо оплачиваемую работу от Гармониума.

Городской Суд

Меня не заботит, кто ты. Ты слишком долго думал.
Ты будешь унижен, поражен или просто покинут.
-Фактол Риз, Скрытый

Штаб-квартира Братства Порядка (членов которого чаще всего именуют Законниками), Городской Суд и окружающий его район являются самым оживленным местом Района Леди, возможно из-за того, что люди, оказывающиеся здесь, так близки к смерти. Кажется, будто каждый бесчестный странник рано или поздно оказывается здесь, схваченный Гармониумом. Выйдет ли он оттуда, зависит от судей, принимающих решение в закрытых залах Суда. Благодаря тому, что оно играет и общественную роль в жизни города, штаб-квартира Законников разделена на закрытые и открытые для общественности залы. В общественной части Суда, странник может встретиться с преступниками, присяжными, свидетелями, адвокатами, клерками, обвинителями, а также стражами Убийц Милосердия и Гармониума. Все это кажется беспорядочным хаосом (в отличие от организованного хаоса оставшейся части города), но Законники ухитряются упорядочить и его. В закрытых частях Суда можно встретить только Законников и их гостей. Там собираются судьи для того, чтобы обсудить различные дела и прийти к окончательному решению, часто обращаясь к огромной библиотеке законов, собранной фракцией.

За пределами Суда находится множество таверн и гостиниц, которые предназначены для тех, кто посещает судебные заседания. По сравнению с другими заведениями Района Леди в них довольно оживленно. По сравнению с другими тавернами Сигила здесь чертовски спокойно, особенно после нескольких сердитых замечаний высокопоставленных посетителей. В тавернах обслуживают всех, начиная ворами, и заканчивая Твердоголовыми, что не

может не внести в здешнюю жизнь чуточку оживления. Большая часть таверн также поставляет пищу для заключенных или обеспечивает пивом и вином задние комнаты Суда.

Закрытые залы суда лучше всего оставить тем, у кого есть причина для того, чтобы посетить их: описывать их кому-то другому – значит вызывать беспорядок. Самые важные части Суда не принадлежат Братству Порядка: Общественные залы, внешние дворики и арочные галереи, в которых адвокаты отрабатывают свои навыки, являются местами, в которых решается большая часть дел Суда. Учитывая большие и беспорядочные толпы, встречающиеся в Суде повсюду, грабители и мошенники не отказываются от возможности залезть кому-то в карман, срезать кошелек или толкнуть слабого. В самом Суде не слишком много защитников правопорядка: в этом месте странник с друзьями превосходит одинокого глупца с толстым кошельком. У стражей Законников слишком много работы, связанной с конвоированием заключенных и поддержанием порядка в залах Суда, чтобы отвлекаться на каждого безумца, который обидел баатезу в близлежащей аллее.

За стенами Суда процветает бизнес, который существует благодаря Закону: там можно найти писцов, тюремщиков, слуг, владельцев похоронных бюро, плакальщиков и контрабандистов, которые готовы помочь как живым, так и готовящимся к смерти, которых ведут из Суда в Тюрьму. Лучшие из тюремщиков с легкостью упекут всю эту братию туда же, и потому страннику можно не делать все заказы сразу во время путешествия, а обдумать то, что ему действительно понадобится.

Библиотека законов Законников исполняет множество полезных функций, одной из которых является кодификация всех законов Города Дверей. Маг, обладающий хоть каким-то здравым смыслом, знает, что законы, правящие вселенной, тесно связаны с законами, которыми руководствуется магия. В Библиотеке Законников это воистину так. Каждое заклинание, известное людям или магам, находится где-то в библиотеке, хотя лишь величайшие из магов способны отыскать нить, которая приведет их к нужному им заклятью. Волшебник или бард, находящийся в библиотеке, может исследовать любое заклинание в течение количества часов, равняющегося уровню заклинания: вероятность успеха равняется 5% на уровень волшебника и 1% на уровень барда.

Судьи и Адвокаты

Найти себе адвоката несложно – дюжины их расхаживают с напыщенным видом возле стен Суда, поражая всех встречных роскошью и блеском своих мантий, париков и накидок. Найти хорошего адвоката так же сложно, как обнаружить на Горе Целестии вора: для этого потребуется тряхнуть кошельком, причем желательно делать это в кольце наемных охранников. Для глупцов, у которых не хватает денег, остается возможность поискать помощи в рядах своей фракции. Адвокаты Законников готовы заняться делами, идущими на благо их фракции.

Даже если страннику удастся найти подходящего адвоката, ему необходимо будет избежать худших судей. Самым неприятным из служителей закона был Аратик Мелбер Безумный, сумасшедший гитзерай, решения которого являлись абсолютно непредсказуемыми; Законники строили заговоры против него годами, но, будучи членом Революционной Лиги, Аратик всегда

ухитрялся выйти сухим из воды, пока Хашкар не отправил его в Лабиринт. Практически таким же плохим является Черный Огустус, близорукий человек, являющийся жрецом Птаха, решения которого являются такими педантичными и неторопливыми, что его прозвали "Улиткой". Адвокаты часто пытаются подсунуть своих богатых, но глупых клиентов именно этому судье; многие из дел, которые связаны с Невеждами, рассматриваются именно Огустусом.

Третьим из самых ужасающих спорщиков, как и следовало ожидать в соответствии с Правилом Триады, является Юлвиррон Раздвоенный, баатезу-корнугон, который всегда беспокоится только о своей выгоде. Поддерживаемый клерком-эринией, именуемой Катриной (перекрестные допросы которой часто оказываются мучительно подробными), он вытягивает из адвокатов и истцов залоги, штрафы и не слишком скрытно требует от них взяток. Так как он сам некогда был адвокатом, Юлвиррон хорошо знает все их приемы, и с легкостью может выиграть любое дело, что не представляет для него особого труда. Несмотря на свою огромную коррумпированность (и печально известное безумие, в которое он впадает, когда адвокаты заходят слишком далеко), решения Юлвиррона практически всегда являются совершенными (хотя и часто суровыми) примерами логических и легальных умозаключений. Его истинная цель, которую он преследует, работая в Суде, остается загадкой – даже для Братства, к которому он принадлежит – и остается источником множество споров и предположений.

Истина: Закон и Наказания в Сигиле

Хотя воля Леди является единственным Законом в Сигиле, создается впечатление, будто её внимание чаще всего обращено за пределы Города Порталов, а не на него. В городе закон представляют Законники и Гармониум, и адвокаты играют решающую роль в получении удовлетворительного решения судей и трибунов Сигила. Большая часть дел рассматривается одним судьей: обычно Законником, иногда модроном или дабусом с переводчиком. Бессмысленные или пустячные обращения приводят к заключению или даже клеймлению того глупца, который решил подать подобное дело в Суд Леди.

Адвокатами часто становятся тифлинги или баатезу, большая часть которых обладает природной любовью к спорам и возможным извращениям закона. Стоимость правосудия (или, по крайней мере, Закона) достаточно высока: Большая часть адвокатов даже не станет работать для клиента, у которого нет как минимум 200 gp, и каждое заседание суда обойдется ему в кругленькую сумму, размеры которой могут варьироваться от 100 до 1000 золотых монет, в зависимости от количества времени, затраченного адвокатом на подготовку. Некоторые дела могут рассматриваться на дюжине сессий, так как судьи могут потребовать дополнительную информацию или отложить вынесение приговора – обычно они берут эту отсрочку для того, чтобы как следует обдумать дело. Наказания по законам Леди зависят от состава преступления, но серьезные проступки караются очень строго. Дезертиров из социальных служб, расхитителей и убийц вешают. Воров стегают кнутом, причем количество ударов определяется стоимостью украденного и положением пострадавшего. Богохульники (например, те, кто открыто поклоняются Леди) лишаются языков, которые выжигают у них с помощью раскаленной кочерги. Дыба уготована тем, кто каким-то образом воздействовал на порталы.

За совершение менее тяжких преступлений судьи накладывают штрафы, и у них

хватает фантазии для того, чтобы выдумать преступление, для которого понадобится штраф какого угодно размера (или наоборот). Мошенничество с применением магии, подражание офицеру Гармониума, недоплата на Великом Базаре и сотни других преступлений, направленных против равновесия и спокойствия Сигила облагаются штрафами, размер которых зависит от богатства подсудимого (а точнее оттого, сколько, по мнению судьи, он сможет уплатить без особых протестов).
Взятки и шантаж судей и присяжных являются, прежде всего, искусством адвокатов: в конце концов, все это является частью платы странника его адвокату. Путешественник, который вынужден пережить все прелести Суда, должен будет потратить в два раза больше на судебные расходы, пожертвования, подарки и особые затраты, чем на своего адвоката.

Катакомбы и Двенадцать Фактолов

Эй, господин. Почему бы нам с вами не прогуляться. Идемте со мной в туннели.
-Женщина-тифлинг в Двенадцати Фактолах

Ходят настойчивые слухи о том, что где-то в катакомбах существует дверь, ведущая в королевство дабусов, которую дворфы с Внешних Земель называют Дверью в Гору. Этот слух является популярной темой для разговоров в Двенадцати Фактолах, ресторане и таверне, расположенной под городскими улицами, возле Сонной Улицы. Вход в таверну находится на расстоянии 88 ведущих вниз ступеней от грязного, заполненного свиньями двора в закрытом арочном зале, именуемом Залом Бурь из-за громкого и буйного пения, криков и шуток эйнхериаров, бариауров и других жителей Асгарда, которые часто пьют и борются здесь. Несколько ступеней ведет отсюда вверх, на кухню, но большинство странников углубляется в катакомбы, минуя Камень Основания, который отмечает место, на котором Двенадцать Фактолов встретились для того, чтобы воззвать к Леди, умоляя её помочь им в борьбе с Экспансионистами почти тысячу лет назад. (Посланник, которого они избрали большинством голосов, должно быть выполнил свое задание, так как вскоре в Эфире появился Лабиринт Тимлина). Самые глубокие и большие залы Двенадцати Фактолов представляют собой огромное скопление стоящих рядами скамей, между которых гуляет эхо, и которые называются Глубоким Залом.

За ним раскинулся Зал Двенадцати Фактолов, где фактолы этой эпохи увековечены в виде двенадцати каменных статуй, размеры которых не превышают 2 футов. Многие склады находятся неподалеку от Глубокого Зала и Зала Двенадцати Фактолов, и ходят слухи о том, что за закрытыми дверями этих складов лежат другие проходы. Время от времени толпа напившихся посетителей настаивает на том, чтобы взять факелы и отправиться на исследование этих мест – и когда их аргументы подкрепляются острыми ножами, бармены и прислуга всегда соглашаются, что это очень хорошая идея. Большую часть этих групп, в конце концов, спасают после того, как их факелы гаснут, и они начинают издавать панические крики, но некоторых отряды по слухам бесследно исчезли в глубоких туннелях этого места.

Почему бы и нет?

-Ответ джентельмена и последние слова,
которые услышали от него его друзья.

Колесо Фортуны

Таверна/гостиница, именуемая Колесом Фортуны, является местом, в котором собираются великие и могучие с целью принятия участия в танце войны, который оживляет их жизни и вносит в них хоть какой-то интерес – а так же для того, чтобы поесть и выпить так, как нигде еще. Колесо так же привлекает значительное количество карманников и грабителей, и потому страннику с тяжелым кошельком лучше всего будет позаботиться о сопровождении из нескольких бойцов, так как в противном случае его золото может оказаться в руках Обреченных или демонов, которые так же испытывают свою фортуну на окружающих Колесо улицах.

Общий зал, именуемый Баром Дракона, напоминает общие залы обычных таверн так же, как приемная фактола напоминает гостиную обычного странника. Размеры исполинского зала просто огромны, а свое название он получил от гигантской резной драконьей головы, которая начинается над зеркалом бара и опускается до угла самой стойки бара, где голова развлекает завсегдатаев Колеса историями о своей жизни на Прайме. Большая часть странников считает, что головой управляют какие-то некромантические заклинания. Ходят слухи о том, что дракон наводит порядок в Колесе, когда гости становятся слишком шумными. Этим гостям обычно предлагают покинуть это заведение и никогда больше туда не возвращаться; если это предложение отклоняется, то несчастных окутывает облако тьмы – дыхание дракона. Другие считают, что на самом деле дракон является владельцем этого заведения, а его змеиный облик – обычная иллюзия; на самом деле, следуя историям, дракон скрывается прямо под балконом, наслаждаясь компанией самых могучих посетителей этого заведения. Где лежит все его огромное туловище, слухи не рассказывают.

Другими, менее известными залами Колеса, являются Кубок с Костями, Комната Медвежьей Травли и зал самого Колеса Фортуны. На первый взгляд Колесо напоминает железный обод исполинского колеса, украшенного гвоздями и номерами, прикрепленными прямо к покрытой ржавчиной поверхности железа. Все колесо находится в вертикальном положении и вращается до тех пор, пока оно не будет остановлено рывком ремня из вареной кожи, указывая на определенный квадрат между двумя гвоздями; ставки делаются на деревянном столе до начала вращения и выплачиваются после его завершения. Здесь проигрываются огромные суммы, но уникальный золотой квадрат, приносящий выплаты, достигающие 1000 к 1, всегда привлекает к столу какого-то пьяницу или прайма, который отчаянно пытается выиграть.

Колесо принесло этой таверне её репутацию и дало ей существующее сейчас имя, и один вид этой комнаты вызывает у самых старых посетителей этого заведения ностальгию, хотя теперь только Невежды и богачи пытаются выиграть золотой квадрат; колесо забирает гораздо больше, чем возвращает, и только возможность выиграть магический предмет (расположенный в крошеном полупространстве между двумя дополнительными гвоздиками) заставляет снова и снова возвращаться сюда игроков. Приз изменяется каждые две недели и несколько последних победителей ушли отсюда с Призом Мага: магическими

кольцами, палочками или зельями. Несмотря на эти исключения, Колесо окупается очень редко – хотя это все равно происходит достаточно часто для того, чтобы легковерные странники раз за разом приходили сюда. Для того чтобы попытаться добыть Приз Мага, требуется ставка, размеры которой будут не меньше 10 золотых монет.

Кубок с Костями является самым опасным из развлечений этой таверны, так как некоторые из богатых и могучих являются очень плохими игроками, а посетители Кубка играют не только друг против друга, но и против заведения. Потеря больших сумм дает высокопоставленному игроку такой же значительный статус, как и выигрыш – а то и больший. В конце концов, каждый может выиграть много, но не каждый может позволить себе много потерять. Хотя деньги для игроков не слишком важны, если не считать приобретения или потери престижа, любой глупец, который попытается украсть их у этих знатоков, будет поражен: В тенях скрываются невидимый маг и две гаргульи, которые всегда следят за подобными попытками, хватая за руку чересчур умных посетителей.

Фавориткой дома является с музыкант-альбинос Эстрелла (P1/f/полуэльф/B10/Обреченная/Хаотично-Нейтральная), поразительная, бледнокожая бардесса, с ослепительными серебряными волосами, которая говорит, что пришла сюда из Асгарда. На самом деле заявления Эстреллы правдивы, хотя она все же была изгнана из Асгарда и теперь шпионит здесь для Обреченных.

В Колесе Фортуны всегда плелись заговоры, но в данный момент все главные игроки ищут хроносферу Лагоса, устройство, которое дарует своему владельцу бессмертие, не превращая его в нежить. Кроме того, каждое высокопоставленное лицо желает увидеть истинное лицо Ли'коры, принцессы гитиянки, которая ищет свою мать-изгнанницу, которая чудом избежала гибели от рук богини-лича гитиянки. На самом деле это никак не связано с любовью дочери; принцесса ищет голову своей матери для того, чтобы доказать свою верность богине-личу и получить власть над астральной крепостью.

Колесо является старым зданием, которое опирается на близлежащие дома и поскрипывающие полы которого накрыты толстыми коврами для приглушения их отчаянно скрипа и треска. Переход на уровне второго этажа соединяет Колесо с Лазурным Ирисом, крошечной гостиницей, предназначенной для высокопоставленных лиц, которые выпили больше, чем следует, и которые хотят провести ночь в безопасности. Другие используют Ирис в качестве тихого и спокойного места для любовных свиданий, и даже заключения деловых сделок; здешние комнаты зачарованы так хорошо, что даже таракан не может проникнуть туда без спросу. Цены достигают 40 золотых монет за ночь и выше, да и то только в том случае, когда доступны свободные комнаты.

Колесо Фортуны

Меню

Пиво Бездны 5 gp
Долгое время согревающееся на лучших наших углях
Божественная собачатина 3 gp

Чуточку поджаренное на огнях Баатора для придания ему сильного и кровавого вкуса

Окорок Палача 3 gp
Приготовленный с ароматными яблоками Арбореи и яйцами Аркадии

Завершающий Ужин 6 gp
Поджаренный конский бочок с куриным бульоном, клецками в зеленом чае и овощной смесью с Внешних Земель, чуточку приправленной мышьяком для наших посетителей-тифлингов (мышьяк добавляется только по личной просьбе)

Напитки

Эль	1 sp
Лагер	1 sp
Горькое Пиво	2 sp
Медовуха	4 sp
Огненное Вино	5 gp
Чистая Вода	Цена Рыночная

Дворец Шута или Двор Боли

Истина: Шлем Дабуса

Древний и ржавый бронзовый шлем позволяет своему носителю общаться так, как это делают дабусы, используя знаки и символы. Большинство дабусов очень благодушно относится к тем, кто может говорить на их языке и такие странники становятся чем-то вроде почетных дабусов. Хотя дабусы не собираются безоговорочно подчиняться им, они почитают их и часто выполняют их небольшие просьбы, во всяком случае, до тех пор, пока эти просьбы не противоречат приказам Леди. Носитель шлема дабуса получает положительный модификатор +3 к броскам реакции в отношении дабусов. Известно о существовании только одного такого шлема (который принадлежит Джеремо).

Занимая столько же места, сколько Великий Базар, Литейная и Улей вместе взятые, Дворец является нейтральной территорией, на которой встречаются богатые и могущественные. К сожалению, их не так много, чтобы заполнить все эти пустые залы - иначе какой-нибудь хитроумный странник с легкостью мог бы стащить достаточно денег, чтобы прожить всю оставшуюся жизнь в уюте и тепле. На самом деле, Дворец является призрачным местом с множеством коридоров и тупиковых лестниц – здесь не так уж легко найти дорогу, и уж куда сложнее успешно сбежать с награбленным. Только дабусы чувствуют здесь себя, как дома, хотя даже они время от времени тревожно оглядываются.

Хотя с этим могут не согласиться придворные, фактолы и другие посетители этого места, истинной силой во Дворце обладает только Шут Леди, Джеремо Болтун. В отличие от своей молчаливой госпожи, Джеремо никогда не закрывает рот – он пристает к праймам, элдаринам и всем остальным, кто соглашается выслушать его. Несмотря на его назойливую и бестолковую болтовню, Болтун обладает очень большой властью в правительстве Сигила. Его сила состоит в том, что он держит в руках кукольные нитки города: его

общественные службы и бюрократию. Он также обладает необъяснимой способность предсказывать, где именно появятся порталы, причем никому так и не удалось понять, как он это делает. Скорее всего, эта тайна последует за ним в могилу.

В действительности, Джеремо является одним из Подателей Колец, секты Асгарда, которая медленно, но верно, накапливает силы. Джеремо надеется стать фактолом Подателей, когда эта секта, наконец, придет в Сигил, чтобы сыграть свою роль в военном танце, необъявленной войне за власть в Сигиле. Когда это произойдет, Джеремо планирует свергнуть Ингве, нынешнего лидера секты – и Ингве даже не догадывается о том, в какой он опасности. В самом сердце своего дворца Джеремо хранит свой величайший секрет: постоянный портал, ведущий на Асгард, который он надеется сделать центром штаб-квартиры его фракции в Сигиле. Пока что движение через портал минимальное, но все еще может измениться.

Свита Джеремо состоит из 60 людей, 24 бариауров, 7 глабрезу и 1 лилленди, причем все они являются членами Подателей Колец. Кроме того, сотни симпатизирующих ему жителей города помогают его свите, проводя диверсии, продавая украденные товары и отвлекая внимание стражи от их операций.

Джеремо Болтун (Pl/m/человек/F9, T15): AC 4; hp 98; Al Хаотично-Нейтральное.
Сила 18/78, Ловкость 18, Телосложение 15, Интеллект 14, Мудрость 10, Харизма 16.
Особое снаряжение: *шлем дабуса, браслеты защиты AC 4, кольцо защиты +4, меч тьмы +3, плащ арахнида, кольцо стреляющих звезд* и *кинжал яда*.

Все магические предметы Джеремо были выкованы в самом Сигиле. *Меч тьмы* является уникальным магическим предметом, который временно заставляет погаснуть все магические и немагические огни в радиусе 60 футов от вытянутого клинка – свет возвращается только тогда, когда клинок покидает данную область.

Недавние слухи рассказывают о том, что Дворец пострадал от значительного наплыва черепных крыс, которые выгнали отсюда мошенников и грабителей, которые обычно собирались здесь, подобно остролистнику, загнанному в терриконик. Фальшивомонетчики, скупщики краденного и посредники перебрались в другие места, поклявшись не возвращаться до тех пор, пока все крысы не будут уничтожены. До сих пор никто не видел там дабусов, готовящихся к уничтожению грызунов, и потому вполне возможно, что Шут решил подыскать для этого кого-то другого.

Тюрьма

Штаб-квартира Убийц Милосердия воплощает в себе все страхи человека: Это огромное количество мрачного камня и выступов, окруженное широкими аллеями. Иногда, странник слышит тихий крик, исходящий из здания, но при этом он не останавливается. Если вещи, о которых лучше не знать никому.

Единственной положительной стороной этого места является то, что здесь практически невозможно встретить преступника. Здесь нет грабителей,

которые пытаются проворачивать свои грязные делишки прямо под носом Убийц Милосердия. Слишком много ходит слухов о тех случаях, когда они решали, что вправе арестовать, доспросить и вынести приговор бедняге своими силами, особенно если их штаб-квартира находится в такой непосредственной близости. Кристально честные люди, которые имеют деньги, но не имеют каких-либо прегрешений, занимаются своими делами в кварталах, окружающих Тюрьму.

Заведения, окружающие Тюрьму, кажутся такими же серыми и мрачными, как и сама клетка. Здешние таверны – это тихие и упорядоченные места, в которых никто не создает проблем, ибо лишь безумец будет привлекать внимание Убийц Милосердия, сидящих за соседним столом. Гостиницы обустроены с минимальными удобствами, и в них нет даже намека на соблазны, ожидающие гостя Сигила в подобных заведениях других районов. На рынках ведется необычайно честная торговля, и потому здешние цены гораздо выше, чем где-либо еще.

Истина: Оковы Переносящихся

Разработанные по аналогии с *планарными ловцами людей*, *оковы переходящих* не дают тому, кто закован в них, совершить *планарный переход*, сбежав таким образом от всех своих проблемы. Эти наручники были разработаны Убийцами Милосердия много лет назад, когда им надоело ловить странников, которые могли вырваться из их камер, просто пожелав этого. Члены фракции решили больше не терять своих пленников и заставили своих магов создать магические оковы, которые могли противостоять любой разновидности телепортационной или межпланарной магии.
Все дело в том, что магам пришлось создавать оковы быстро и в огромных количествах, и потому у них просто не хватило времени для того, чтобы позаботиться обо всех незначительных деталях. Таким образом, оковы оказались слишком большими и тяжелыми, и при этом они не растягивались или сужались для того, чтобы полностью соответствовать запястьям пленников. К счастью, у Убийц Милосердия оказалось множество наручников, которые теперь разбросаны вокруг Тюрьмы Сигила, в результате чего они могут сковать существо практически любого размера. Металл, из которого сделаны оковы, обладает сопротивляемостью ржавчине и магии, в результате чего пленник не может разорвать их. Металл так же специально зачарован для того, чтобы сопротивляться псионике.
Всякий раз, когда облаченное в оковы существо пытается совершить магический переход, заклинание или сила не просто отказываются действовать, но и пленник получает 1d10 единиц урона, так как жгучая волна боли прокатывается по его нервам. Несчастный может даже потерять сознание (2% вероятность за каждую единицу урона). Существо теряет сознание на 1d3 оборота, или, если оно может регенерировать хит-поинты, пока ему не удаться восстановить все утраченные единицы здоровья.

Гостиница Золотой Бариаур

Через три улицы после огромной статуи какого-то прайма, которого звали Бигби, совсем недалеко от Арсенала, расположена гостиница Золотой

Бариаур, которая обслуживает клиентов со всех Высших Планов, начиная Арбореей и заканчивая Горой Целестией. Тихая и спокойная музыка, неяркие огни и превосходные блюда сделали Золотой Бариаур популярным среди самых богатых и известных жителей Района Леди. Цены здесь соответствующие, и потому проведенный в Бариауре вечер обойдется посетителям в кругленькую сумму.

Здесь всегда происходят столкновения между законными и хаотичными аазимонами, хотя обе стороны обычно относятся друг к другу довольно вежливо; случаи откровенного насилия очень редки. Споры, которые невозможно разрешить каким-либо другим образом, решаются дуэлями, проводимыми на рассвете в небе над городом, когда сияющие чемпионы Закона и Хаоса дерутся до первой земли – а значит до тех пор, пока один из небесных противников не рухнет вниз.

Более очевидным источником напряжения в гостинице являются хихикающие демоны, которые иногда приходят сюда для того, чтобы подразнить, поизводить и повыводить из себя завсегдатаев Бариаура, оскорбляя их своей бранью или разрушая уютную атмосферу гостиницы с помощью своего отвратительного языка, зловония или даже адской магии. Несмотря на подобные провокации, стычки здесь довольно редки, так как и демоны, и аазимоны страшатся гнева Леди. В действительности, демоны не могут оставаться на одном месте долго и начинают скучать уже вскоре после того, как входят в гостиницу; очень немногие из них остаются там надолго, и потому аазимоны могут просто подождать, пока их проблема решится сама.

Имя этому месту дал его привратник – Златогрив (Pl/m/бариаур/F12/Верящие в Первоисточник/Нейтрально-Добрый) – ярко-желтый бариаур, в жилах которого, кажется, течет частичка львиной крови. Более вежливый и сдержанный, чем большинство его сородичей, он все еще достаточно груб, чтобы сказать деве прямо в лицо, что у неё слишком большая грудь, тем самым шокируя всех остальных завсегдатаев. К счастью для Златогрива, одного его крепкого словца хватает, чтобы добиться более приличного поведения от клиентов этой гостиницы.

Храм Бездны

Создателю вселенной трудно кому-либо
подчиняться. Но я попробую.
-Фактол Дариус, Отмеченный

Нечто среднее между порталом и монументом одноименному плану, Храм Бездны угрожающе вздымается в небо в самом сердце Района Леди. Им управляет Старший Жрец Ноштерот и легион его последователей, которые выступают одновременно в роли жрецов и сборщиков налогов. Каждую ночь, в момент анти-кульминации в храме проводятся службы; при этом упоминаются все Лорды Бездны, каждому из которых посвящают одну ночь, и так до тех пор, пока не будут упомянуты все они, после чего все начинается заново.

Внешняя часть храма построена из простого черного камня, украшенного изящными серебряными шпилями и остриями, которыми Скованные украшают все свои дома. Более того, проходящие мимо храма в сером утреннем свете странники часто обнаруживают, что на этих шпилях висят жертвы, оставшиеся от ритуалов предыдущей анти-кульминации. До наступления кульминации их

обычно снимают оттуда Сборщики, хотя по законам города они обязаны оставить там всех живых существ. Обычно, смерть этим несчастным приносят вороны палачей, когда недостаток воды ослабляет их. Немногим удалось прожить на шпилях Храма более двух дней, хотя, в конце концов, все они погибают от потери крови (из-за ран, нанесенных воронами) или недостатка воды на третье утро. Тот, кто добровольно снимает этих несчастных со шпилей Храма, часто сам оказывается рядом с ними на следующее утро.

Внутренняя часть Храма представляет собой сумеречный приют зла, с темными мраморными колоннами и 12 каменными големами в форме грифонов-рептилий с глубокими изумрудными глазами. Железные канделябры, покрытые застывшими каплями воска от более чем тысячи черных свечей свисают с потолка храма, и пурпурное пламя пылает в самом сердце этого места, на седьмой (самой верхней) ступени центрального помоста, расположенного перед алтарем.

Огромная и очень чистая лестница ведет наверх в комнаты жрецов и аколитов. Над каждым входом и выходом из храма вырезаны лица Лордов Бездны, наблюдающие за теми, кто становится жертвой их лживых обещаний.

У Храма Бездны сложилась репутация безотказного средства для решения всех проблем, и многие фактолы обращались сюда в тех случаях, когда все остальные их попытки решить сложные вопросы терпели неудачу. Ценой этих услуг обычно становится кровь и души, причем чаще всего именно просителей. Храм Бездны гарантирует анонимность тех, кто обращается к нему за помощью; даже самые святые и благочестивы жрецы и паладины никогда не разоблачались перед своими последователями и сторонниками. (Конечно же, со стороны Храма всегда возможен шантаж, особенно в отношении тех, кто начинает беспокоить Храм).

В конце концов, когда отчаявшиеся глупцы подписывают договор с Храмом, жрецы могут позволить себе некоторую беспечность; эти несчастные уже принадлежат им со всеми потрохами и готовы к последующему использованию.

Старшим жрецом храма является Ноштерот Коричневые Весы (Pl/m/тифлинг/P10, T12/Мрачная Каббала/Хаотично-Злой), которого называют как сторонником Мрачной Каббалы, так и сторонником Независимых. Он командует множеством раттеркинов, тремя набассу, которые выступают в качестве посланников и которые также охраняют шпили храма, советчиком-хезроу, которого зовут Ургрек, и который также выступает в качестве мастера ритуалов, и отрядом из четырех арманитов, которые носят его паланкин. Кроме того, он командует двумя близнецами-камбионами, которые постоянно пытаются сбросить Ноштерота с его места и занять его самостоятельно (и замыслы которых очевидны даже для раттеркина – ходят слухи о том, что их разум, предназначавшийся для одного камбиона, был разделен надвое, чтобы обеспечить родившихся близнецов). Его спутницей и единственной любовью является Ноксана Нежелающая (P1/m/тифлинг/HD 4+3/hp 22/Свободная Лига/Хаотично-Злая), которая по слухам является его дочерью. Ноксана отвечает на контракты Храма, и, следовательно, за колокольню, самую устрашающую и тайную его часть.

Колокола Бафомета висят высоко над землей в центральной башне храма, из которой и доносится их звон в момент анти-кульминации. Но звон их слышат только те, кто заключил сделку с демонами Храма. Те глупцы, которые слышали их звон и предали Храм (и отреклись от соглашения с демонами),

постоянно слышат звон колоколов у себя в голове, независимо от того, находятся ли они в Сигиле или за его пределами. Звон не дает клятвопреступникам заснуть и постепенно сводит их с ума. Каждую ночь, жертва Храма должна делать бросок Мудрости с кумулятивным отрицательным модификатором –1 за каждый последующий бросок. Если бросок провален, то клятвопреступник впадает в убийственный гнев и бешено жаждет крови. Безумия проходит с наступлением утра, но возвращается на следующую ночь.

Но безумие Колоколов Бафомета является только прелюдией того, что ожидает несчастных. Все это время за несчастными предателями охотится Демон Колоколов, сияющий дух, который выслеживает их, пленяет и убивает. Каждый раз, когда в него вонзается меч или заклинание, Демон издает оглушительный и отвратительный звук, который достаточно громок и ужасен, чтоб убить каждого, кто находится поблизости. Так как очень немногие выжившие могут говорить об этом без содрогания и хрипов, подробности встреч с Демоном остаются загадкой.

Истина: Големы Змеиные Грифоны

Ужасные големы Храма Бездны убили уже сотни незваных гостей, и жрецы никогда не чистят когти этих зверей, которые служат прекрасным предупреждением для всех остальных противников Храма. В отличие от многих других големов, змеиные грифоны действительно пожирают своих жертв, следуя потрясенным (но надежным) свидетелям. Тайна создания змеиных грифонов известна только старшему жрецу и покровителям храма, Лордам Бездны. Большинство странников считает, что создавать подобных големов могут только самые безжалостные и злобные маги, и потому узнать тайну сотворения этих существ не пытался узнать практически никто, несмотря на очевидную мощь этих големов.

Змеиный грифон: AC -1; MV 12, Fl 18 (C); HD 15; THACO 5; #AT 3; Dmg ld0/ld0/2d20; SA гипноз, уничтожение оружия; SD иммунитет к ментальным атакам; SZ Огромный (19 футов высоты); ML Бесстрашный (20); Int Полуинтеллектуальный (3); AL Нейтральное; XP 12,000.

Из-за того, что их разумы представляют собой обычные магические механизмы, грифоны обладают иммунитетом к ментальным атакам. Кроме того, их блестящая, чешуйчатая кожа может сокрушать колющее или режущее оружие: Когда оружие подобного типа наносит удар змеиному грифону, то оно разбивается, если этому предмету не удается сделать успешный спас-бросок против сокрушающего удара (7 или выше для металла). Дробящее оружие не поддается воздействию этой особенности физиологии грифонов.
Вдобавок к их огромным кинжалоподобным когтям и заостренным клювам, змеиные грифоны могут гипнотизировать свою добычу своим глубоким и загадочным взглядом. Любое существо, заглядывающее в глаза грифону, должно сделать спас-бросок против магии смерти или оказаться полностью парализованным в течение количества раундов, равному тому количеству пунктов, на которое неудачный результат броска оказался отдаленным от успешного результата. В течение этого времени жертва не может двигаться и автоматически получает урон от атак змеиных грифонов. (К счастью, эти существа слишком глупы, чтобы сразу наносить загипнотизированным жертвам смертельные удары).
Некоторые говорят, что жрецы Храма Бездны создали змеиных грифонов для того, чтобы внушать почтение всем гостям Храма; кроме того, это не дает Невеждам глазеть куда не надо и свободно разгуливать по храму. (Хм, кендера на них нет. Прим. переводчика).

Башня Вирма

Наполненная нечеловеческими криками и множеством хорошо вооруженных и решительно отдающих честь своим капитанам стражей, Башня Червя является тюрьмой для бунтовщиков и нахальных воров, которые привлекли внимание Нашей Леди обманывая или обирая других Скованных. Башня возвышается неподалеку от Тюрьмы (некоторые говорят, что некогда два этих здания были частью одного и того же комплекса, но какой-то ужасный взрыв разъединил их) и управляется Убийцами Милосердия. Умные странники никогда не называют это место по имени – это приносит несчастья. Те глупцы, которым не хватило для этого ума, считаются утратившими удачу, и

единственным способом снять это проклятье является наполнение ладони Гармониума золотом и серебром, а это причинит боль даже самому богатому из мошенников Клетки.

Башня получила свое название благодаря символу фракции Убийц Милосердия, которые постоянно находятся на страже её стен. В Башне постоянно находится талисман Красной Смерти, разновидность крылатого змея, которого Скованные (довольно уважительно) именуют "Вирмом" или "Драконом". Ханжи-праймы иногда начинают заявлять, будто в действительности это существо называется "виверной", как будто бы они думают, что их мнение кого-то беспокоит.

Талисман выступает не только в роли украшения: яд Вирма вызывает расстройство сознания, которое значительно облегчает нелегкий труд инквизиторов Убийц Милосердия, которые пытаются добиться признаний от заключенных, что в свою очередь облегчает работу судей Законников, и гарантирует, что бедняги обязательно вернутся в руки Убийц. Это всего лишь один из многих методов достижения торжества Правосудия. И, конечно же, некоторые смертельные приговоры состоят в том, что несчастных просто скармливают Вирму. В момент прожевывания Вирмом очередной жертвы торжества правосудия становится особенно очевидным.

Истина: Вирм

На протяжении бесчисленных поколений, которые виверн, известный, как Вирм Убийц Милосердия провел на Великом Кольце, он развивал в себе жестокость и действенность своего яда, а не интеллект или охотничьи навыки. Его крылья представляют собой практически атрофировавшиеся обрубки, способные поднять это существо в воздух всего на минуту или две, после чего его вес неминуемо вернет виверна на землю.
Яд Вирма считается весьма ценным продуктом, так как он является основным ингредиентом *зелья истины Клетки*, действующего, подобно *кольцу истины*. Несчастные странники, вынужденные проглотить зелье (что достигается простым зажатием их носов с последующим переправлением жидкости в их распахнутые рты – каждому, кто отказывается глотать, суждено задохнуться) подвергнутся его воздействию спустя 1d6 оборотов. Убийцы Милосердия, считают этот способ гораздо более гуманным, чем другие методы допросов. (Бррррр).

Великий Зеленый Вирм Убийц Милосердия: AC 0; Mv 9; FL 18 (E); HD 9+9; hp 80; THAC0 13; #AT 2; Dmg 2d10/1d10 плюс яд; SZ Гаргантюа (40 футов длины); ML Элитная (14); Int Низкий (5); AL Нейтрально-Злое' XP 10,000.

Каждый, кто атакует или даже просто дразнит Вирма, испытает на себе гнев Убийц Милосердия, и будет изгнан из города их настойчивыми попытками, наказать его за это преступление. В список наказуемых преступлений входят и попытки получить его ценный яд, который Убийцы Милосердия (небезосновательно) считают исключительно своей собственностью.

Храм Гермеса

Большинство планаров не сосредотачивает свое внимание на какой-то одной силе, если, конечно же, они не являются жрецами, но Гермес обладает множеством разнообразных последователей среди изгнанников и путешественников Сигила. Не забывайте о том, что по слухам в его храме находится портал, ведущий на Гору Олимп: никто не знает, как он открывается, но повозки и бочки с сочными фруктами и овощами Арбореи каждое утро выкатываются на мостовую неподалеку от храма.

Помощницей жрицы является Безумная Молл, эриния (erinyes), которая скрывается под маской мастера по настенной живописи, а на самом деле пытается найти путь, ведущий на Олимп.

Кузница Трабана

Расположенная на боковой улице возле Городского Суда, чуть ниже Квартала Аристократов, эта испускающая дым кузница производит прекрасную немагическую броню. Древний Трабан (Pr/m/дворф/F1/Законно-Добрый) специализируется на украшенных пластинчатых доспехах, пригодных для парадов, победных шествований и битв. Вся работа делается на совесть и её стоимость может превышать обычную цену как в 5, так и в 1000 раз, в зависимости от изделия. Многие из покупателей принадлежат к фракции Гармониума, хотя заказы так же поступают и от паладинов Горы Целестии, особенно от Ордена Воинов Планов. Трабану уже почти 471 год, но он никогда еще не отказывался от заказов. Он не сомневается в том, что умрет до того, как завершит всю взятую работу, но он также знает и о том, что его средний сын позаботится о семейном предприятии. Это успокаивает его, и он продолжает смотреть в будущее спокойно и сурово, как и подобает дворфу, готовясь умереть в кузнице, которую он привез за собой с Кринна. Он рассказывает всем своим покупателям об этом предсмертном желании: его сыновья считают это несколько неприятным.

Трабану помогают его средний сын, Трабан-сын (312 лет), правнук Тархолтсан (138), и принятый в семью огр, Пожиратель Угля. Пожиратель Угля неустанно работает мехами и поет (или точнее сказать воет) боевые песни дворфов на довольно приличном дворфийском – кто-то мог бы сказать, что он шумит своими мехами, работая на кузнечных мехах (Хех). Тифлинги и демоны пугают Пожирателя Угля, и когда они приходят в кузницу, он часто прячется на заднем дворе, пока он не уйдут. Дворфы считают эту его особенность веселой и симпатичной.

Внук Трабана, Тархол (343 года) больше не работает в кузнице; вместо этого он странствует между Сигилом и Горой Дворфов на Внешних Землях, выискивая покупателей, принимая заказы, и тайно подыскивая местечко, в котором его дед мог бы спокойно умереть. Огр, присоединившийся к семье в два года, представляет собой эксперимент Тархолта: он хочет проверить свою гипотезу о том, что если огра растить, как дворфа, то из него может выйти что-то неплохое. До сих пор, Пожиратель Угля еще никого не убил.

Семья Трабана вместе с семейной наковальней, прибыла в Сигил с Кринна около 120 лет назад, будучи частью небольшого переселения дворфов на Внешние Планы. Трабан даже не думает о том, чтобы возвращаться, хотя его дети очень хотят вновь увидеть родину. Трабан продолжает рассказывать им о землетрясении, уничтожившем их фамильные туннели, но никто из них не верит ему.

Нижний Район

В котором лежат зловонные и отравляющие воздух Мастерские, а также самые известные Пивные города, открытые для обследования и посещения Общественностью

Этот район получил свое имя благодаря множеству порталов, ведущих на Нижние Планы, которые расположены здесь. Эти двери повлияли на природу самого района, в результате чего в здешнем воздухе гораздо больше дыма, пара и золы, чем должно было быть. Нижний Район является источником большей части производственного смога, который иногда полностью окутывает город, и коричневато-желтых облаков жалящего серного газа, который поднимается в воздух и надолго въедается в одежду. После длительной прогулки по Нижнему Району в горле странника начинает першить, а его глаза начинают слезиться. Вскоре его кожа поглощает значительное количество грязи, и начинает казаться больной. Глаза человека становятся запавшими и темными, а волосы выцветают. Нижний Район - это единственное место, о пребывании в котором можно узнать по внешности человека.

Конечно же, от мастерских, расположенных в этом районе, страдают не только люди. Плотный смог стал настолько обычным, что некоторые Скованные уже научились различать его, подобно тому, как некоторые праймы различают различные виды погоды: древесный дым, мясной дым (дым, исходящий от заведений, где изготавливается солонина), глазорез (eyesting) (алхимические пары), гробовой дым (или “кашляющий дым”, испускающий зловоние дешевой сосны), железные пары (дым, исходящий из плавилен и кузниц) и дым, исходящий из обычных домов. Дым и золу Нижнего района довольно легко отличить от всех остальных, так как их кислотные укусы невозможно спутать ни с чем другим. Сажа и сера огней Нижнего Района покрывают все окружающие поверхности, а копоть и кислоты медленно проедают черные дорожки в камне и ржавеющем железе. Большая часть статуй и черепиц полностью разъедается в течение 40 или 50 лет, и для защиты от коррозии статуи приходится зачаровывать.

Центром этого района является Великая Литейная. Вокруг неё возвышается плотный круг темных складов, дымных мельниц, издающих звон кузниц и множество других небольших мастерских. Большинство городских ремесленников обитает в этом районе. Несмотря на то, что в кузницах постоянно идет работа, даже после уничтожения Храма Аоскара (сейчас эта сила считается мертвой и, скорее всего, дрейфует в Астрале) Нижний Район переживает не лучшие свои дни.

Конечно же, свержение Аоскора только сыграло на руку Атар. Потерянные - которые называют всех богов лжецами - основали свою штаб-квартиру в разрушенном святилище Аоскара, которое теперь называется Разрушенным Храмом.

Хотя за последние десятилетия Нижний Район заметно уменьшился, он все еще превышает размерами Рыночный Район и Район Гильдий. Некогда сюда входили Городской Арсенал и Морг, которые теперь считаются частями Района Леди и Улья соответственно.

Жители Нижнего Района в большинстве своем замкнуты и упрямы. Большая часть ремесленников считает, что они обладают какими-то секретами ремесла, и потому всегда будут с подозрением относиться к чужакам, даже к потенциальным покупателям. Их настроение никак не улучшает значительное количество представителей Нижних Планов, которые обожают навещать притоны и ночлежки, расположенные в задних аллеях, или безумцев, которые выходят из Улья ночью, чтобы что-то украсть. Здесь нечасто можно встретить патруль Гармониума, и большая часть местных жителей предпочитает заботиться о себе самостоятельно.

Истина: Смог Нижнего Района

Плотные пары Нижнего Района часто калечат или, по меньшей мере, замедляют реакцию тех, кто вдыхает их в течение длительного периода времени. Любой герой, подвергшийся их воздействию, должен сделать бросок Телосложения с обычными положительными модификаторами к спас-броску против яда, которыми обладают дворфы и халфлинги. Тифлинги также обладают схожими положительными модификаторами в отношении смога. Тот, кто преуспевает, не теряет и не испытывает ничего, кроме ужасающего зловония. Провалившие спас-броски герои обязаны сделать еще один успешный бросок Телосложения или зайтись в приступе кашля, который не дает накладывать заклинания и увеличивает отрицательные модификаторы к атрибутам до -3 и -5 в течение 1d6 раундов - этого срока достаточно, чтобы пересечь линию между жизнью и смертью в Городе Дверей. Большая часть смога висит над городом всего день или два, после чего ветер сносит его со шпиля; тем не менее, старожилы еще помнят жаркие и безветренные летние дни, когда смог становился все гуще и гуще, пока жители города не начинали задыхаться.

Черные Паруса

Вот краткий перечень того, что мне от тебя не нужно:
твои идеи, твоя помощь и твое дыхание на моем лице.
-Хизапон, Независимый

Таверна Черные Паруса находится в тени Арсенала, штаб-квартиры Стражей Судьбы, в конце темной аллеи между двумя оружейными. Над вывеской возвышается почерневший бушприт древнего галлеона. Некогда белые паруса почернели от копоти. Внутри темные стропила нависают над дюжиной закрытых занавесями альковов, которые окружают общий зал таверны, в котором царит полумрак. Несколько покрытых пятнами и царапинами столов возвышаются в центре комнаты, и именно за ними собираются группы уставших ремесленников, желающих спокойно выпить.

Кости Ночи

В тщательно организованных архивах и хранилищах мертвого дерева и папируса Законников царят закон, порядок и знание. Кости Ночи также представляют собой источник знаний, но гораздо менее упорядоченный и

организованный - это место, куда приходят воры, волшебники и грабители в поисках знаний мертвых.

Кости Ночи представляют собой пещерный комплекс, скрытый в подземельях неподалеку от Канавы, самой зловонной части обладающего невообразимым ароматом Нижнего района. Входом в это место служит огромная яма, образовавшаяся на месте сожженного дома; лестница, ступени которой сделаны из костей, уводит вниз, в обсидиановую тьму. Откуда-то с вершины лестницы постоянно слышен крысиный писк, хотя они исчезает, как только странник добирается до приемного покоя.

Покой украшен погребальным инвентарем сотен тысяч богатых мертвецов: мягкие стулья, толстые слои полотен и погребальных саванов. Официально, каждый проводник, который когда-либо просил Мастера Костей разрешить ему провести короткий тур для любопытных, возвращался ни с чем, но на самом деле слуги-верекрысы часто за небольшую сумму находили другой путь или как-либо еще помогали проводникам. Те, в свою очередь, уводили удачливых посетителей в короткое путешествие через катакомбы, которое, в конце концов, приводило их в Палату Жнеца, где кости мертвых украшали стены и потолок изящными узорами. Мастер Костей обычно оживляет один из черепов для того, чтобы напугать незваных гостей. Мастером Костей является Лотар Старый (Pl/m/человек/P25/Свободная Лига/Нейтральный), кажущийся слабым бородатый человек, на лице которого полно морщин, и в разуме которого полно мыслей. Просто именуемый "Мастером" своими слугами и многими посетителями, он, следуя легендам, оказался слишком мудрым, чтобы дать смерти забрать его, хотя другие рассказывают о том, что он уже предсказал свою смерть, которая придет к нему с даром от любимого человека.

Когда к нему приходит с вопросом просители, Лотар берет свою плату и отправляется на поиски ответа в "библиотеку" черепов. В конце концов, мертвецы знают и пережили многое, и, что самое главное, они не могут лгать. Фактолы, мастеры-воры, мумии и глава гильдии каменщиков составляют только малую часть его коллекции; король нищих, благоразумный слаад и честный танар'ри также оказались на его полках. Большинство странников не осознает того, что Мастер Костей является жрецом-некромантом, использующим природу задаваемых ему вопросов в качестве источника информации для самого себя.

Когда кто-то из людей, обеспечивающих его необходимыми для работы материалами, приносит ему новый череп, Мастер Лотар предлагает ему то, что он считает честной ценой - в конце концов, немногие могут использовать черепа так, как он, предпочитая видеть их в качестве пресс-папье. Цены варьируются от 1 gp за мудрого слугу, обладающего одной ценной историей, до 10,00 за череп фактола, который был добыт из мавзолеев и склепов под штаб-квартирами фракций. Истина в том, что Мастер Костей в данный момент ищет черепа Шекелора, который бросил вызов Леди Боли, и Именора, последнего жреца Аоскара, которому были известны планы его божества (и который умер за них).

В своих катакомбах Мастер довольно одинок. Лучшими его помощниками являются верекрысы, которые служат ему в качестве уплаты долга Разорванной Тени, Короля Крыс, который получил от Мастера ценную информацию. Крысы исследуют подземелья в поисках определенных костей, когда заданный Мастеру вопрос требует более точной информации, чем та, которую могут представить ему черепа.

Весь пещерный комплекс оберегается могучим каменным големом, выполненным в форме гхула, который обладает острыми когтями и подергивающимся черным языком. Голем выступает в роли постоянного охранника библиотеки черепов и новых приобретений Мастера. Ему дает жизнь волшебный огонь, пылающий в его сердце; некоторые говорят, что он уйдет вместе со смертью Мастера. Но до тех пор, голем вполне справляется с уничтожением воров и выдворением грубых гостей. Никому еще не удалось посмеяться над ним, по крайней мере, пока.

Каменный Голем: AC 5; Mv 6; Hd 14; hp 50; THAC0 7; AT# 1; Dmg 3d8; SD может быть ранен только магическим оружием +2 или с большим уровнем зачарования: SZ Большой (9 футов высоты): ML Бесстрашный (20); Int нет (0); Al Нейтральное; XP 8,000.

В данный момент Мастер Лотар проводит новый эксперимент: он пытается создать магический шип, с помощью которой он сможет высасывать знания из мертвых тел. Благодаря этому он надеется стать еще мудрее.

Канава

Иногда используемая для определения границ Улья, Канава является единственным значительным водным пространством Сигила: вонючей и отвратительной трясиной, которая по ночам покрывается множеством трупов (как расчлененных, так и относительно ценных). Воды Канавы быстро разъедают плоть и большую часть тел невозможно узнать уже спустя несколько часов пребывания в этом месте – благословение, по мнению большинства Скованных, которое, тем не менее, превращается в адскую проблему, когда местные жители вызывают Гармониум, члены которого должны разобраться в том, кого именно занесли в книгу мертвых. Ходят слухи о том, что Канава является заводью Стикса; хотя очень немногие странники признают, что действительно видели здесь плывущего на лодке марраэнолота, почти у каждого жителя Сигила есть друг друга, который точно видел это собственными глазами. Не верьте этому.

Во многом Канава напоминает скорее подобие реки, чем саму реку: иногда она замерзает, иногда зеленеет и начинает пениться, но обычно воды этого места спокойны, вонючи и отливают коричневым цветом. Время от времени Река Океанус очищает Канаву; такие дни становятся праздником для бедняков Нижнего Района, которые проводят целые дни, купаясь в серебристой и сладкой воде. Тем не менее, это бывает очень и очень редко.

Берега Канавы представляют собой место сборищ Хаоситектов и членов Гильдии Возниц, которые используют её воды для быстрой доставки материалов из Литейной к порталам привратных городов Костяной Клетки, Чумного Кладбища, Ригуса и Безнадежного, в которых эти материалы переправляют соответственно на Баатор, Бездну, Ахерон и Серые Равнины. Ночью даже эти упрямые люди отказываются работать здесь из страха перед Зверем Канавы, о котором можно практически с уверенностью сказать, что он является мифологическим животным, которое по слухам пожирает каждого, что оказывается неподалеку от вод Канавы в ночные часы.

На самом деле Зверя Канавы не существует, не считая иллюзий дабусов, которые используют Канаву на протяжении часов анти-кульминации в качестве

свалки для отходов, которые добавляются к уже находящимся там телам, и которые варьируются от нечистот и кухонного мусора, до обломков мебели из таверн и пивных. Немногим Скованным известно об этих ночных собраниях дабусов, так как они никому не рассказывают о них и работают молча и спокойно. Единственным исключением являются Сборщики, которые каждую ночь ожидают ухода дабусов, после чего набрасываются на отходы, собранные дабусами, пытаясь найти там что-то полезное.

Кроме всего прочего возле Канавы живут верекрысы, которым передает приказы с помощью своих лейтенантов их король. Король Крыс, Разорванная Тень, живет под землей в части Подземного Королевства, отнятой от дабусов и никогда уже к ним не вернувшаяся. Эти туннели предназначены исключительно для защиты, так как Разорванная Тень живет в постоянном страхе...чего-то, чем он не осмеливается поделиться даже со своими доверенными помощниками. Среди верекрыс уже давно гуляют самые разнообразные слухи; некоторые говорят, что он боится Мастера Костей или баатезу, дорогу которому он перешел, или Леди. Некоторые заявляют, что он пытается скрыться от призраков своего потомства, которое он утопил в Канаве. Другие считают, что он страшится своих последователей, а те, кому известна истина теневых демонов, говорят, что некогда Разорванная Тень продал одного пленника, которому позже удалось бежать, и что с тех пор он охотится на Короля Крыс (при этом часто упоминают одного из Лордов Бездны). В любом случае, Разорванная Тень превратил туннели в набор складов, отравленных ловушек, глубоких ям и тайных проходов, которые не всегда могут обнаружить сами крысы. Гости (обычно жрецы и маги, которых нанимают для того, чтобы наложить магически ловушки и обереги) находятся здесь под строжайшим контролем и наблюдением. Но кроме основных проходов, по которым могут пройти верекрысы, все это место наполнено небольшими проходами, в которых едва хватает места для крыс и пляшущих теней.

Разорванная Тень, Король Крыс (теневой демон): AC 9, 5 или 1; MV 12; HD 7+3; hp 44; THAC0 13; #AT 3; Dmg 1d6/1d6/1d8; SZ Средний (6 футов высоты); ML Чемпион (15); Int очень интеллектуальный (12); Al Хаотично-Злой; XP 2,000.

Разорванная Тень напоминает тонкую вуаль черной паутины, едва заметное темное облако в углу комнаты, в котором, если хорошенько присмотреться, можно различить рога, когти и зубы. Его облик никогда не остается одинаковым надолго - он слишком боится, чтобы спокойно сидеть на троне. В течение долгих, одиноких часов он считает свои сокровища, убеждаясь в том, что его деньги все еще при нем. Подобно всем теневым демонам Разорванная Тень не говорит, и потому его послания лейтенантам всегда передаются в письменной форме; темные, изогнутые буквы, которые пылают и изгибаются на бумаге в течение дня или двух.

Лейтенанты Обман и След (верекрысы): AC 6; MV 12; HD 3+1; hp 25; THAC0 17; #AT 1; Dmg в зависимости от оружия; SZ Средний; ML Устойчивая (12); Int Очень интеллектуальные (12); Al Законно-Злые; XP 270.

Обман и След являются близнецами с бледной серовато-желтой кожей и темными мордами. Близнецов нельзя назвать настоящими интеллектуалами, но

им хватает ума, чтобы играть на страхах Разорванной Тени - когда они осмеливаются на это - чтобы разжиться большим количеством денег. (Тем не менее, сами они называют это "необходимой предосторожностью и защитой"). Однажды они зайдут слишком далеко, и тогда Разорванная Тень просто найдет себе новых лейтенантов.

Золотой Колокол

Находящийся неподалеку от Храма Бездны, Золотой Колокол представляет собой ломбард для бедных и отчаявшихся. В Колоколе продается оружие, доспехи, кухонные товары, упряжь, плотницкий инструмент, драгоценности, предполагаемые заклинательные ключи, святые и несвятые символы, карты и многое другое. Немногие из этих предметов являются магическими или хотя бы хорошего качества. Все товары доступны за полцены, но при этом никто не принимает обратно проданный товар и уж тем более никто не пытается гарантировать его качество.

Колокол также известен тем, что там живет скупщица краденного, по имени Мариша Лисица, алу-демон, левая нога которой была изувечена много лет назад, в результате чего она отчасти находится на вынужденном отдыхе. Многие считают, что она шпионит для танар’ри в Сигиле, но на самом деле шпионом является её муж-человек, Пинчер-Изгнанник (P1/ m/человек/P4/Атар/ Хаотично-Злой), слуга Бафомета, Лорда Бездны. Пинчер не занимается чем-либо выдающимся, но у него есть могучие друзья в Храме Бездны и среди танар’ри города; его лавку часто грабили, но практически всегда грабителей потом находили плавающими лицом вниз в Канаве. Вышибалой в ломбарде служит огромный минотавр с Прайма, которого зовут Кривоногим (Pr/ m/минотавр/F6/Атар/Хаотично-Нейтральный). Его раздвоенные копыта закованы в крепкое железо, и он всегда носит с собой щит +2 и могучую булаву +3, именуемую Ударом Грома. Кривоногий в действительности является приманкой, которая должна привлекать покупателей в лавку: Он отважен, умен, груб и неистов одновременно. Он заставляет людей смеяться, пока Мариша и Пинчер надувают их.

Истина: Аоскар, Хранитель Врат

Аоскар был коварным богом, силой порталов, дверей и возможностей. Каждое существо, проходящие через одну из дверей, должно было произносить его имя в качестве молитвы, и каждое использование привратного ключа превращалось в посвященный ему ритуал. Путешествия в и из Города Дверей стали неотделимыми от служения Аоскару.
Вкратце эта история звучит следующим образом – Аоскар хотел Сигил, но знал, что лучше не пытаться захватить его лично. Он просто вдохновлял своих последователей медленно и неспешно распространять свою веру от Великого Храма Дверей вглубь Нижнего Района. В конце концов, бог дверей стал неофициальным покровителем Города Врат. Даже дабусы начали поклоняться Аоскару, и со временем один из них облачился в мантию жреца бога порталов.
Степень неудовольствия Леди лучше даже не пытаться представить: достаточно сказать, что Великий Храм теперь называется Разрушенным Храмом Нижнего Района, и что дабусы больше не поклоняются Аоскару. Многие из других его последователей также забыли о своем божестве и дабусы спокойно и незаметно стерли все его образы и символы, которые когда-то находились в Сигиле.
Иссохшаяся оболочка Аоскара теперь находится в Астрале, где она дрейфует уже много лет. Его последователи очень малочисленны и очень осторожны, так как их безжалостно выслеживают и часто приговаривают к ужасающей смерти от зубов Вирма за их убеждения. Тем не менее, им известны некоторые тайны врат и порталов, в результате чего они знают о ключах и вратах, о которых Законники даже не подозревают. Некоторые безумцы даже рассказывают о том, что последователям Аоскара удается каким-то образом создавать врата, но подобный бред считается воистину богохульным, и никто не осмеливается повторять его неподалеку от дабусов или Гармониума.
Алхимики все еще заняты поиском крови Аоскара, вещества, напоминающего вино. Важнее всего, что по слухам кровь этого божества выступает в роли универсального привратного ключа, открывающего все порталы вселенной. Но подобно многим слухам о Боге Врат эти рассказы могут оказаться наглой ложью. Истина, касающаяся культа Аоскара, остается скрытой во тьме, и ей действительно лучше там и оставаться.

Дом Предвестника

Не слишком хорошо известный даже среди проводников, Дом Предвестника является сумасшедшим домом, за которым следят Люди Богов. Конечно же, в Сигиле более чем достаточно безумцев, которых свели с ума силы, демоны и противоположности планов. Большая их часть свободно скитается по улицам, но дабусы, и, иногда, Гармониум, приводят сюда тех, кто создает какие-либо проблемы, чтобы избавить от них Сигил. Сами Люди Богов не занимаются поисками безумцев; они только заботятся о тех, которые попадают к ним. Самым известным их пациентом является Сугад Лошреддер, ужасный массовый убийца.

Некоторые глупцы говорят, что Дом Предвестника расположен в Районе Леди. Внутри Дома комната следует за комнатой, портал за порталом, и все это скрывается за множеством закрытых дверей. Как ни странно, но даже

странники, проходившие мимо него тысячи раз, кажется забыли о том, что видели его.

Дом Предвестника возглавляет Мастер Дома, Берет, назначенный на эту должность Амбаром, фактолом Людей Богов. Новый Мастер Дома назначается только после смерти предыдущего главы этого заведения.

Разрушенный Храм

Будучи некогда храмом Аоскара, Разрушенный Храм теперь стал штаб-квартирой Атар. Разрушенный Храм возвышается в самом сердце разрушенной области, занимающей несколько кварталов. Атар починили только то, что нужно было для успешного использования храма, предпочитая видеть это место разрушенным. (В конце концов, они ведь Потерянные, разве не так). Это место долгое время лежало в руинах, что может подтвердить каждый, знающий что-то о Сигиле, но здесь нет никаких следов, которые могли бы указать на того, кто совершил это. Лучшим из высказанных предположений является гипотеза о том, что с этим как-то связана Леди Боли, и что разрушение храма произошло во время конфликта двух противоборствующих сил. Это может объяснить разрушение храма, некогда принадлежащего силе Аоскару, но теперь это дом Атар. Независимо от истинной истории возникновения этих руин, большинство считает их гиблым местом, и никто не осмелился выстроить здесь что-либо еще. Только люди, вроде Потерянных, могли проигнорировать эти заблуждения.

Тем не менее, даже они не смогли победить страхи других людей. Те немногие торговцы-Атар, которые занимались строительством в проклятом месте вскоре покинули большой бизнес из-за утраты всех клиентов - только другие Атар продолжали общаться с ними. Возчики останавливаются там, где начинаются руины, носильщики паланкинов отказываются заходить туда, а ростовщики не дают займов тем, кто желает потратить взятые деньги на работы на руинах храма. Хотя все это обеспечивает безопасность штаб-квартире Атар, это не может не нанести удара по их репутации.

Тем не менее, всегда есть способ обратить недостаток в выгоду, говорят люди. Возле внешних пределов разрушенного храма расположено множество магазинов и гостиниц, рассчитанных на Потерянных и их посетителей. Все эти заведения образуют живое кольцо вокруг руин. За много лет, репутация этого места возросла настолько, что оно даже стало привлекать богачей, желающих некоторые время пожить жизнью низших классов.

Великая Литейная

Это штаб-квартира Людей Богов. Литейная представляет собой грязный, разросшийся комплекс мастерских, складов, складских дворов и печей. Люди Богов работают здесь без остановки. Днем Литейная извергает дым и пар, а по ночам весь район залит её огнями. Продукты производства, небольшие металлические товары, которые требуются каждому жителю Сигила и окружающих планов, являются основным источником дохода Людей Богов. Они производят инструменты, кастрюли, гвозди, петли, да и вообще все, что можно сделать из железа. Их нельзя назвать великими мастерами - очень немногие из их товаров обладают фантастическим качеством, но все их товары надежны и пригодны для использования.

Улицы, окружающие Литейную, переплетены паутиной мастерских и таверн для рабочих. Их нельзя назвать роскошными или особенно чистыми; когда человек проводит в кузнице весь день, он покрывается толстым слоем сажи. Здесь ведутся очень серьезные дела, состоящие в поглощении выпивки и обсуждении различных вопросов. Всегда находится кто-то, кто жалуется на цену товаров. Здесь также заключаются и другие сделки, ибо именно в этих тавернах встречаются люди и демоны. Их темные договора никогда не выходят за пределы этих дверей.

Руки Времени

Сигил не может хранить тайны. Большая часть его стен - это двери.
-Вулброг Ганаф, проводник

Этот интересный магазинчик представляет собой частичку Механуса, которая каким-то образом оказалась в сердце Сигила. Целые его части вращаются, двигаются и кружатся по спирали, и все это происходит в месте, заполненном скользящими половицами, неаккуратными (и открытыми) поднимающимися платформами, и дверями, которые открывают и закрывают невидимые руки. Здесь даже есть свои собственные башенные часы и постоянно испускающий свет фонарный столб.

Руки Времени представляют собой объединение единомышленников, в число которых входят аазимоны, модроны, праймовые гномы и дворфы, которые занимаются производством самых лучших компасов, паровых игрушек, музыкальных шкатулок, гуманоидных автоматов, хронометрических устройств, магическо-механических птичек, механических молотов и мехов, волшебных двигателей для бурящих устройств и вагонеток, а так же других непонятных, но при этом довольно надежных устройств. Члены этой ассоциации называют себя Хранителями Времени, хотя в действительности только некоторые из них работают над часами и другими хронометрическими устройствами. Они готовы заплатить хорошую цену за каждое интересное механическое устройство, которое им принесут.

Хотя этот магазин специализируется на всевозможных механических устройствах, начиная маятниками для часов, шестеренками, секстанами и заканчивая висячими замками для магических клеток, Руки Времени воплощают для каждой расы что-нибудь свое - в этом отношении данное заведение скорее является клубом личностей, мыслящих схожим образом, чем гильдией ремесленников. Модроны считают магазин любопытной разновидность храма и относятся к нему с соответствующим уважением, оставляя подношения и совершая сюда массовые паломничества во время Великого Парада Модронов, чтобы провести здесь соответствующие настройки и ритуалы. Их ремесленники не желают продавать созданные ими устройства, хотя они готовы отдать их другим законопослушным существам, которые проявляют интерес к восприятию вселенной модронами. Тем не менее, странник должен помнить о том, что приняв устройство, созданное модронами, он в некоторой степени оказывается у них в долгу. Они могут попросить его о помощи или просто потребовать у него вернуть предмет. Отказ вызывает ненависть всей расы модронов к нахлебнику. Так как ремесленники модронов абсолютно и безумно верны магазину, то страннику не следует принимать

ничего, если он, конечно же, не собирается вернуть долг или вступить в бой с эскадроном обиженных модронов.

Квадроны (4):AC 4; MV 15, FL 15 (D); HD 4+4; hp 23, 22, 20, 18; THAC0 17; #AT 4 или 2; Dmg 1d4+3 (x4) или 1d5+5 (x2); SA атакуют, как существа с 8 Хит Дайсами; SZ Средний; ML Бесстрашные (20); Int Очень интеллектуальные (11); AL Законно-Нейтральное; XP 650.

Пентадрон (1): AC 3; MV 18; HD 5+5; hp 48; THAC0 15; #AT 5; Dmg 1d4+4 (x5); SA паралич; SZ Средний; ML Бесстрашный (20); Int Очень интеллектуальный (11); AL Законно-Нейтральное; XP 2,000.

Аазимоны считают Руки Времени отражением гармонии вселенной и считают механические устройства проявлением величайшей гармонии, которая существует за пределами Сигила. Они считают этот магазин уютным, но редко покупают здесь более чем одну-две диковинки. Ученики, представляющие расы гномов и дворфов, всегда готовы расстаться со своими произведениями, хотя и только после длительной проверки, чтобы убедиться в их надежности и нормальном функционировании. Из магазина не выходит то, что не может работать - что означает множество опасных, наполовину законченных или неудавшихся проектов, результаты которых лежат в глубинах магазина и ожидают момента, когда их разберут на запчасти.

Достаточно странно то, что главой магазина является Саддам Хасан Ибн Арвалас (Pr/m/человек/W14/Братство Порядка/Законно-Добрый) мастер-механик с Торила. Хотя он специализируется на наделении механических устройств магическими свойствами, его навыки заметно улучшились в результате обмена идеями с другими изобретателями и теоретическими задумками с модронами. Он может создать скелетный каркас для любого мага или жреца, которые желают сделать глиняного, каменного или железного голема (уменьшая время, необходимое для его создания, вдвое) и часто производит еще более сложные разновидности автоматов. В любом разговоре Саддам часто упоминает о своем учителе, Тробрианде, предыдущем хозяине магазина и еще одном прайме с Торила (несущим ответственность за создание автомата Тробрианда, который теперь скитается в глубинах Подгорья).

Зеленая Мельница

Для тебя - это жадность. Для меня - необходимость.
-Марибах Обреченный

Это лиственное пристанище является наполовину таверной, наполовину гостиницей; оно предназначено для самых могучих эльфов Прайма, которые решили своими глазами увидеть величие Арбореи, Альфхейма и Земель Зверей.

Здесь хорошо относятся к людям, полуэльфам, бариаурам и праймам, но особенное предпочтение отдают истинно лесным клиентам. Гитзераев и тифлингов сюда не пускают вообще.

Многим Невеждам очень нравится Зеленая Мельница - они говорят, что она напоминает им их родные миры в хрустальных сферах. (В действительности, это просто хнычущие слабаки, страдающие ностальгией).

Странник не может не заметить это здание. Мельница выкрашена в яркие желто-зеленые цвета, которые разительно отличаются от покрытых копотью стен окружающих домов, и каждую неделю стены этого заведения чистят, чтобы сохранить их изначальный цвет. В центральном дворике Мельницы растут самые большие - а то и единственные деревья - в Сигиле. Многие говорят, что эльфы посадили здесь маленький Мировой Ясень (и то, что им придется ждать тысячи лет до того момента, пока он вырастет, нисколько их не беспокоит). Это довольно интересное предположение, хотя и лишенное какого-либо реального основания, так как большинству эльфов Арбореи и Альфхейма известно, что семена Иггдрасиля не способны дать жизнь новому дереву.

Внутри Зеленая Мельница выглядит просто восхитительно, учитывая изящные колонны и балки из кедра, которые покрыты позолотой и узорами изображающими листья и стебли плюща. На стенах висят толстые, приглушающие звук полотна, причем их цвета чередуются от светлого к темному, напоминая области света и тени, которых всегда так много в любом лесу. Здешний свет никогда не бывает слишком ярким, а в воздухе постоянно висит аромат цветов и мха.

Барды этого заведения наигрывают эльфийские мелодии, и отсутствие эха вызывает у слушателей ощущение того, что они находятся в настоящем лесу. Самой известной из эпических саг Зеленой Мельницы является песня называющаяся “Образы Сигила”, которая добилась популярности и за стенами этой гостиницы, причем даже юоголоты время от времени мурлычут её себе под нос. Иногда сюда приходят дабусы, и подобные ночи становятся незабываемым праздником для гостей Зеленой Мельницы. В их присутствии комнату заливает яркий свет, так как быстрые серии образов мечутся по всей комнате, напоминая музыкальные ноты и визуальные шифры. Даже некоторые знатоки из Района Леди приходят сюда для того, чтобы посмотреть на дабусов, и ходят слухи о том, что здесь бывает сама Леди.

Мельница все еще иногда действует в соответствии со своим первоначальным предназначением, и зловонные воды Канавы вращают её колесо, помогая готовить эльфийские хлебцы и пироги странников. Во время периодов затишья в этом заведении действует небольшая ветряная мельница, работающая с помощью полотнищ из ткани и сложных механизмов, но она гораздо менее эффективна, чем водяное колесо Зеленой Мельницы.

Некоторые из самых молодых эльфов настаивают на том, что Мельница находится в Районе Леди, но большинство соглашается с тем, что она является частью Нижнего Района. Тем не менее, тепло и очарование этого места привлекли сюда довольно много богатых и могучих жителей Района Леди; окажется ли она еще одним приятным, но быстро забытым развлечением для высокопоставленных лиц Сигила, или станет чем-то большим пока еще неизвестно. Труд ткачей, мельников и оружейников этого места удерживает Зеленую Мельницу в пределах Нижнего Района, но даже там она остается редким оазисом изящества в море дыма, пара и стали.

Образы Сигила

Опустись прекрасный сон

Опустись прекрасный сон, смиритель людской вражды
Брат смерти самой, ты тихо себя покажи
Опустись на несчастного странника, подобно облаку грез
Не дай потревожить его никому, заглушая все звуки всерьез
Отгоняя всех тех, кто хочет ему навредить.

И как бурлящий поток, единственный ночи сын
Пронесешься чрез его чувства ты, воспевающий ночь один
Подобно ветру, что в дождях серебристых мурлычет песню свою
Ты укроешь его в своей глубине, где тихо и я стою
И поцелуем его отправишь туда, где ему должно быть.

Колокола Храма

Укачай меня, Смерть,
От печалей навечно избавь.
В дальний путь ты мой дух изможденный отправь,
Вдаль от тела земного и тьмы.
Ударяя в предсмертный набат,
Там где я на коленях стою.
Ведь о смерти узнать все должны.
Ибо я навсегда ухожу.
Не вернуться уже мне назад,
Ибо я навсегда ухожу.

Прощайте радости ночей вчерашних
Здравствуйте муки нынешних дней.
Я чувствую рост боли моей страшной,
И жизнь не может примириться с ней.
Так звони же предсмертный набат,
Там где я на коленях стою.
Тем, при жизни кого я узнал,
Прими ты, Леди, душу мою.
Смерть окутала трауром ночь,
И звучит в ней унылый набат,
Ибо я навсегда ухожу.

Общество Светоносного Эфира

Это не истина, а всего лишь пьяный бред.
-Пьяница на Площади Тряпичников

Аристократический клуб для работающих магов, Общество некогда находилось в Районе Леди. но с течением лет переместилось в Нижний Район.

Это изменение может объясняться тем, что члены общества получали все больше и больше заказов от владельцев местных кузниц, и все меньше и меньше от высокопоставленных лиц города, которым требовалось слишком большая секретность. (Ходили слухи о том, что рыцари Района Леди убивали нанятых ими магов, чтобы гарантировать их молчанием). Кроме того, высокопоставленные лица предоставляли магам слишком незначительные просторы для экспериментирования.

На табличке, висящей перед единственным входом - расположенном на уровне мостовой двери - написано одно слово "Люмен". Сюда могут войти только члены клуба и их гости; всех остальных встречает Гамнесто Жестокий (Pl/m/демон (генрелет)/Свободная Лига/Нейтрально-Злой). Ходят слухи о том, что Гам был вызван основателем Общества и дал клятву оберегать общество до тех пор, пока оно существует. Ужасная реакция Гама на подобные истории убеждает большинство странников в том, что они истинны. Любая провокация вызывает у привратника целую бурю ярости, который больше никак не может выразить свою злобу по поводу того. что он вынужден десятилетиями выполнять одну и ту же работу.

Оказавшись в подвалах Общества, гости поражаются стоящим от пола до потолка книгам, свиткам, журналам, таблицам, глобусам и таблицам, причем все эти предметы связаны с планами, демонами и силами. Важнее всего то, что Общество обладает длинным перечнем заклинательных ключей и особенностей действия заклинания в различных частях Великого Кольца. Конечно же, на бесконечных и изменчивых планах этот перечень не может быть абсолютно надежным, даже несмотря на то, что маги постоянно обновляю его. Тем не менее, каждая магическая, тайная работа помечена знаками волшебников, которые отчетливо видит привратник, так же, как он чувствует и руны, которыми написаны книги, когда какая-то из них покидает библиотеку. Любая попытка похитить одну из книг Общества вызывает его гнев, а так же ярость каждого из присутствующих при этом магов. В подземельях Общества не действуют заклинания телепортации и подобные им, независимо от того, пытается ли маг проникнуть в это место или покинуть его. Каждый гость обязан миновать привратника.

Яркие магические огни излучают тепло в каждой комнате и весь комплекс Общества украшен очень богато (хотя и несколько старомодно) и укутан множеством слоем заглущающих звук полотнищ и ковров. Для вызова старших демонов и сильных (и весьма сердитых) добрых существ предназначены отдельные комнаты в более глубоких подземельях и отдельных зданиях. Общество также обладает хорошо укомплектованным винным подвалом и прекрасной кухней (большинство цен в два,а то и в три раза превышают цены, указанные в Книге Игрока).

Членство в Обществе стоит недешево вступительный взнос обычно представляет собой кучу денег, которую обычному страннику даже не суждено увидеть (некоторые говорят, что он равняется 10,000 золотых монет, а то и больше), и, кроме того, маги Общества должны жертвовать 10% своего годового зароботка, или 1,000 золотых монет на уровень ежегодно (в зависимости от того, какая сумма больше) для того, чтобы оставать на хорошем счету. Тем не менее, учитывая то, что использование библиотеки Общества для гостя стоит 1,000 gp в день, вступление в его члены иногда стоит того. Иногда исключения делаются для тех, кто добывает новые и ценные работы для библиотеки Общества.

Том из читательской библиотеки Общества Светоносного Эфира

На Крыльях Владык Преисподней

Трактат с Описанием их отвратительных Аппетитов, их жестоких Желаний и их Магии

Переведенный с Малбаогни, языка Баатора, Крукшанком, тифлингом и ученым

Этот материал не был одобрен или разрешен Цензорами Братства Порядка. Общество не несет ответственности за его Точность или Правдивость.

Подарено Крукшанком, Старшим Привратником, Истинно Благородным Магам Люмена

Лодочник Стикса

Если странник не догадается об обстановке, царящей в этой таверне, по её названию, то ему поможет в этом тифлинг, охраняющий двери. Никто не сможет войти в таверну, не зная пароля, который ежедневно меняется. (Конечно же, единственным неизменным паролем всегда остается слово "деньги", подкрепленное позванивающим мешочком, который следует опустить в ладонь вышибалы, брат). Оказавшись внутри, странник сразу же понимает, что оказался в пивной для демонов. Эта комната скрыта тьмой - но не романтическим полумраком, а настоящей темнотой. Вдали дрожит свет единственной свечи. Во мгле шепчут голоса. Путешественник может почувствовать, как к его телу прикасается холодная, напоминающая змеиную кожа. Его окружают глаза, пылающие собственным светом.

Этой таверной руководит Зегонз Варик (Pl/m/gz/F4/ W6/BC/CE), усталый и покрытый шрамами гитзерай, одна из рук которого замерла, подобно когтю. Он был искалечен на всю жизнь во время столкновения с отрядом обладающих добрым мировозрением героев, и теперь исцелить его не может даже магия. Эта таверна теперь стала его отмщением всем тем, кого он обвиняет в своей печали. Зегонз открыто приглашает сюда танар'ри, предоставляя им место, в котором они могут спокойно встречаться и заниматься делами. Демонам это также хорошо известно, и они защищают его от гнева Гармониума или любой другой банды самоуверенных вершителей добра, которые хотели бы навсегда закрыть это место.

Лодочник стал пристанищем для многих грабителей, которым удалось посмеяться над Законом, и которые хотят продать часть своей добычи (и знаний) в месте, где их не схватит Гармониум, и в котором не так опасно, как в Улье. В конце концов, иногда даже самый умелый вор напарывается на

простака, который на проверку оказывается не добычей, а охотником. Когда попытка ограбить этого человека проваливается, вору необходимо спрятаться, но он не может рисковать, показываясь на Внешних Землях или же, подобно некоторым Скованным, он просто боится покидать город. И потому он приходит сюда.

Правило Триады, мудрец танар'ри (или попрошайка, в зависимости от того, кому вы зададите этот вопрос) время от времени приходит в это заведение; одно его присутствие заставляет смолкнуть разговоры новичков и Лодочник погружается в гнетущее молчание. Он обожает принимать облик старого и беззубого мудреца-гитзерая, так как это заставляет многих глупцов недооценивать его. Он всегда дает три вопроса на каждый вопрос, и подобная тройственность свела некоторых его слушателей с ума. Правило Триады обожает наблюдать за их мучениями.

Правило Триады (Маркиз-Камбион): AC -2; MV 15; HD 6; hp 42; #AT 2; Dmg в зависимости от оружия; MR 30%; SZ Средний; ML Элитная (14); Al Нейтральное-Злое; XP 6,0000.

Сила 19, Ловкость 17, Телосложение 15, Интеллект 15, Мудость 13, Харизма 20.

Особое снаряжение: глаз видения, кинжал яда +3, дротик молнии x2, шляпа маскировки, кожаный доспех +3, кольцо защиты +4, кольцо метательных звезд (ring of shooting stars).

Вдобавок к маскировке под старого Мудреца, Правило Трех плетет еще несколько более серьезных интриг. С помощью глаза видения он может рассеять многие иллюзии и тайны, окружающие планы различных фракций и банд, и поступить с добытой информацией так, как он захочет. Он создает хаос ради хаоса, не пытаясь кого-то превзойти или предать - некоторые говорят, что некогда он поклонялся Локи, пока это не наскучило ему. Недавно его видели в кампании огненных гигантов с Муспельхейма неподалеку от Великой Литейной, и хотя никто в городе не знает его планов, можно с уверенностью сказать, что он что-то затевает.

Вездесущий Странник

Некоторые говорят, что Вездесущий Странник находится в Районе Леди, другие считают, что он расположен в Районе Клерков, но все соглашаются, что там находится много, очень много порталов, ведущих на другие планы. Здешние врата ведут к планам Великого Кольца, а не в привратные города Внешних Земель.

В отличие от всех остальных таверн Клетки (за исключением *Мирового Змея*, который обслуживает праймов в месте, которое якобы называется Арабелем на Ториле - и некоторые действительно подтверждают, что эта таверна находится в Арабеле), к некоторым из дверей Вездесущего Странника ведут постоянные порталы, что нельзя не назвать удобным для тех, кто живет в других частях города.

Конечно же, некоторые из Невежд, гуляющих по Району Клерков, даже не догадываются о том, что они проходят через портал, оказываясь в этом заведении, и потому они считают это место частью своего района. Печально.

Другие любимые пивные Нижнего Района

Нижний Район полон таверн и пабов, пивных и публичных домов, воздух в которых тяжел, а полы испещрены пятнами крови и пива. Ниже приведено краткое руководство по лучших и худшим из них. (Вы не найдете их на постерной карте, но хороший странник сможет указать вам путь).

Кинжал и Бочонок

Жизнь - это дурная привычка, от которой следует избавиться.
-Хранитель Праха Максим

Хорошо отапливаемая и поддерживаемая в чистоте теплица уже с момента своего открытия привлекала большие толпы посетителей с Высших Планов, так как за стеклянными крышами и затемненными окнами Кинжала и Бочонка скрывается уютное место, полное элдаринов, пальм, аазимонов, тулани, цветущих растений, эйнхериаров, папоротников и бариауров - время от времени сюда заходят даже лилленди или девы. Теплый, влажный воздух вряд ли понравится каждому, но некоторые странники, уставшие от зловония Нижнего Района, приходят сюда для того, чтобы вдохнуть полной грудью (причем полезного для легких воздуха). Здесь подают простую, но сытную еду, а напитки крепки, прозрачны и ароматны.

Лицо Гит

Как и можно было ожидать, в этом месте собираются гитзераи, которые даже собравшись вместе остаются в одиночестве, молча и угрюмо потягивая вино. Они принимают в свои кампании только себе подобных, и подкрепляют свое нежелание общаться с чужаками холодной сталью. Гитзераи, которые были здесь, рассказывают о том, что в баре находится частичка изначальной хаотической материи Лимбо, которую Мятежники и другие мастера хаоса превращают в образы существ и преображающиеся цвета, развлекая посетителей таверны. Некоторые разговоры ведутся исключительно на телепатическом уровне, в результате чего здесь царит очень тихая атмосфера.

Тайная Лампа

Эта неофициальная воровская гильдия является местом, где встречаются мошенники и грабители, делятся секретами ремесла и планируют совместные аферы и ограбления. Есть только один человек, которого они никогда не осмелятся ограбить - Старый Ларсмит, бармен, которого за спиной называют Старым Вирмом (из-за кучи золота, которую он по слухам закопал в подвале).

Чаши Русалки

Известное своей вывеской, на которой изображена русалка (живущее под водой существо женского пола с Прайма) с двумя напоминающими раковины

чашами лифчика, скрывающими её грудь, это заведение является одним из самых любимых в Нижнем Районе.

Дразнящая улыбка - грубые странники могут назвать её похотливой - играет на губах изображенной на вывеске дамы. Это заведение одинаково известно своими танцовщицами и Лариссой Фехтовальщицей, которая способна очаровать любого глупца и оставить его умолять о повторном представлении.

Красный Пони

Рабочие и ремесленники, шумные и неистовые, всегда готовы выпить или посмеяться: Именно они являются завсегдатаями этого заведения. Драки, которые время от времени вспыхивают в этом месте, являются не просто способом выпустить пар; вместо этого, они представляют собой всеобщее развлечение, а также возможность поставить деньги на одного из бойцов и выиграть. Еда и питье, которые подаются здесь, среднего качества, но достаточно дешевы.

Пятнистая Крыса

Пятнистая Крыса - это рай для тех, у кого хватает денег только на то, чтобы купить себе разбавленного водой вина и слабого эля. В углах этого места скрываются Хранители Праха, ожидающие клиентов, которых можно будет убедить подписать Контракт. В обмен на заключение полностью законного и заверенного контракта - составленного лучшими адвокатами Законников - который гарантирует Хранителям Праха то, что они смогут использовать тело несчастного бедняги после его смерти и возможного превращения в нежить в любых целях, несчастный глупец получает жалкую сумму, которая может варьироваться от 6 серебряников и до 3-4 золотых корон. Сначала будущие клиенты яростно негодуют против подобного обмена и с презрением гонят Хранителей Праха прочь, но спустя несколько дней они всегда появляются в Морге, где униженно просят заключить “еще один контракт, для друга”. В Сигиле привыкли делать деньги на бедах своих ближних.

Меч и Щит

Когда ты напился до потери сознания, твой дом
так же хорош, как и любой другой.
-Неизвестный житель Улья

Это место на краю Района Леди считается практически респектабельным. Многие важные лица *танца войны* приходят сюда для того, чтобы нанять новых танцоров для их смертоносного балета: грабителей и телохранителей для грязной работы на чистых улицах Суда и Тюрьмы. Меч и Щит - это хорошее заведение для того, чтобы оказаться у кого-то в услужении, или оказаться в книге мертвых.

Десятая Преисподняя

Как понятно из названия этого заведения, Десятая Преисподняя стала домом для тифлингов, суккубов и других демонов. Их вкусы требуют крови и

страданий, и немногим посетителям удается выйти из Преисподней без парочки новых шрамов. Довольно любопытно, что это место стало одним из излюбленных заведений Чувствующих: Многие члены этой фракции считают страдание ценным опытом. Демоны более чем готовы помочь им, хотя и несколько удивляются подобному наплыву гостей.

Белый Гроб

Это место сборищ фракции Хранителей Праха, которые часто выпивают с нежитью, в большинстве своем прислужниками-зомби и случайными порабощенными гхулами. Все это место украшено зловещими безделушками: черепами необычных существ, мозаиками, сделанными из костей, подергивающимися гомункулусами, заключенными в стеклянные сосуды, музыкальными инструментами, состоящими из бедренных костей и черепов. Чаще всего в Белом Гробу подают бренди или медовуху, хотя вино из остролистника так же можно приобрести здесь. Ухмыляющийся соленый осулут в огромной стеклянной амфоре, наполненной желтоватым рассолом, занимает большую часть места над стойкой; Хранители Праха уже привыкли игнорировать его, но большинство посетителей сразу же норовит покинуть это заведение.

Район Клерков

Дотошный перечень того, что встречается в книгах Района - и всего, что остается за их пределами.

"Район Клерков, вместилище бюрократии Сигила и маяк культурной гармонии находится между Районом Гильдий, Рыночным Районом и Ульем. Он просто не мог бы еще сильнее отличаться от своих соседей. Там, где Район Улья хаотичен, Район Клерков упорядочен. Там где Рыночный Район соперничает, Район Клерков помогает. Там где Район Улья грязен, Район Клерков чист - в большинстве своем.

Улицы постоянно патрулируются, и старательно убираются. Конфликты подавляются. Обреченные считают Зал Записей сердцем этого района; в конце концов, это их штаб-квартира. Это финансовый центр и хранилище тайн, и именно там идет работа над Тайной Историей Сигила, подробной историей Обреченных. Зал Празднеств, штаб-квартира Общества Восприятия, представляет собой один исполинский соблазн из-за популярности Чувствующих и их любви к искусству. Зал Ораторов, штаб-квартира Знака Единого, воплощает в себе любовь Отмеченных к обмену идеями.

Во многих кругах до сих пор принято презирать общественных служителей Района Клерков. Они действительно следуют единым и неизменным правилам, но их нельзя назвать скудоумными. Они действительно настаивают на том, чтобы каждый отвечал за свои поступки, но при этом им не чуждо и сострадание. И они действительно занимаются отдельными фактами и личностями, но не забывают о нуждах других людей.

Просто поймите, что без тяжелой работы этих верных своему делу профессионалов, Сигил бы рухнул в бездну анархии. Кто защитил бы права владельцев? Кто убедился бы в том, что голоса всех ораторов будут услышаны? Кто собрал бы налоги для строительства памятников героям?"

-Коннор Заносчивый, один из Сопровождающих

Если кто-то захотел бы подобрать слово, описывающее дух Района Клерков, то этим словом был бы порядок. Порядок проявляется не только в отношении здешних жителей - к примеру, обычай требует, чтобы большинство рабочих при встрече с занимающим более высокую должность человеком отдавали ему поклон - но и во внешнем виде самого района. Улицы Административного Района убираются ежедневно. Статуи сановников моются с мылом, а затем протираются губками. Коллекторы очищаются от остролистника.

Кроме всего прочего, порядок является конечным результатом действия закона. И нигде в Сигиле законы не соблюдаются так строго - за исключением штаб-квартиры Гармониума. Патрули Гармониума производят по сотне арестов каждую ночь, в большинстве своем из-за несоблюдения правил, тайных заговоров и праздношатания. Личные охранники обладают правом задерживать и применять физическую силу в отношении тех, кто угрожает элите этого района.

Район Клерков гордится своей прогрессивной политикой в отношении смертной казни (в большинстве случае вынесению приговора предшествует честное судебное разбирательство) и свободного предпринимательства (торговцы могут торговать без вмешательства правительства - в разумных пределах, конечно же). Хотя в действительности их должен решать Суд, расположенный в Районе Леди, Район Клерков гордится тем, что занимается решением подобных проблем самостоятельно.

Другие, законопроекты, обсуждаемые в данный момент в Зале Ораторов, включают в себя следующие:

-*Акт Архитектурного Единства*, устанавливающий официальные цвета всех зданий района.

-*Акт Перемещения Неимущих*, призванный собрать деньги для приобретения повозок, с целью перевозки неимущих граждан в Район Улья, где им будет гораздо более удобно.

-*Акт Регулирования Одежды*, устанавливающий стандартную одежду рабочих и наказания для его нарушителей.

Ни один из этих законопроектов не был принят. Но дебаты будут продолжаться, возможно, годами, а возможно и десятилетиями. Всегда лучше хорошенько обсудить какое-то предложение, чем спешно принимать его.

Тем не менее, гости этого района не должны судить его чересчур строго. Им следует напомнить о словах, которые связывают с Герцогом Рованом Дарквудом, Фактолом Обреченных:

Тот, кто владеет мечом, служит своему народу с честью. Но тот, кто владет пером, служит ему с изяществом.

Путешествие по району

Странникам будет не слишком сложно разобраться в структуре этого района, если они будут держаться основных улиц. Хотя страннику всегда следует внимательно наблюдать за ворами и хулиганами, количество фонарщиков, встречающихся в этом районе, значительно осложняет попытки ограбить кого-то на Улице Хрустальной Росы, главной артерии этого района. Дорога Скорлупы и Чайная Улица не столь хорошо освещены, как Улица Хрустальной Росы, но и там хватает добропорядочных людей, готовых указать заблудившемуся путешественнику верное направление.

Люди, готовые потратить немного денег, могут нанять проводника. Самые надежные из них встречаются на Улице Ладьи: проводники-бариауры вряд ли окажутся грабителями в отличие от проводников-людей. Возле Зала Празднеств всегда можно обнаружить паланкин, которым странник сможет воспользоваться всего за несколько медных монет в час. Фактотумы выступают в роли гидов для самых важных членов фракций, направленных к ним их фактолами: серебряная монетка или две обеспечат их верную службу. Для неторопливой прогулки по району странник может нанять экипаж, запряженный пони, в *Уличных Перевозках Чая* (смотрите страницу 74).

Закон разрешает Скованным свободно покупать недвижимость и строить дома в любом месте, где они пожелают. Тем не менее, странники с одинаковым стилем жизни и финансовым положением традиционно селятся в одних тех же районах. К примеру, Квартал Администраторов стал пристанищем для элиты этого района. Правительственные чиновники, влиятельные профессионалы и уважаемые ученые живут здесь в богатых домах, расположенных посреди больших земельных владений. Домашние слуги готовят еду на плитах, время от времени, подкидывая туда дрова, берут воду из личных колодцев и набирают медные ванны своим хозяевам.

Ремесленники, клерки и другие люди средней руки обитают в Квартале Рабочих, в котором стена к стене возвышаются небольшие коттеджи и аскетичные квартиры. Здесь очень мало мебели и нет садов (так как у обитателей этих мест нет ни времени, ни денег, чтобы следить за ними). Семьи готовят еду на отрытом огне, набирают воду из общественных колодцев, и моются, выливая на себя воды. Вместо внутренних туалетов Района Администраторов, здесь считаются нормой наружные выгребные ямы.

Многие тифлинги этого района обитают на небольшой полоске земли, на границе с Районом Улья, именуемой Кварталом Песчаника из-за шероховатого красного камня, из которого сделаны здешние улицы. Условия жизни здесь напоминают Квартала Рабочих. (Как это ни странно, но некоторые из наиболее просвещенных тифлингов считают нищету основополагающим принципом вселенной, называя оковы роскоши развращающими и упадочническими). Из-за любви тифлингов к уединению, Квартала Песчаника остается довольно

изолированным, в результате чего он становится идеальным прибежищем для воров, пьяниц и грабителей.

За исключением Квартала Песчаником и нескольких заброшенных частей Квартала Рабочих, Район Клерков является самым чистым и самым спокойным из районом Сигила. Улица Ладьи, белые гранитные плиты которой свободны от мусора, и которая связывает Зал Записей и Зал Ораторов, является самой красивой улицей района. Лучшие заведения этой части города расположены вдоль широкой Улицы Хрустальной Росы, протянувшейся от Зала Празднеств до Зала Записей. Обитатели Квартала Рабочих выкрасили гранитную поверхность Улицы Скорлупы в яркие зеленые и синие тона, чтобы как-то осветить сумрачные окрестности этого квартала. Улица Песчаника является полной её противоположностью, выделяясь своими однотонными красными камнями. Возле Квартала Администраторов походит Улица Чая, заполненная не слишком дорогими тавернами, конюшнями и ростовщиками. Проводники и писцы торгуют своими услугами вдоль Улицы Ветреного Чертополоха. Недавнее землетрясение (или, как говорят слухи, неудачный магический эксперимент) оставило в камнях Улицы Гордости огромные трещины, каждой из которых вполне хватит для того, чтобы туда провалился целый паланкин; до тех пор, пока дабусы не завершат ремонтные работы, лучше на эту улицу не соваться.

Гость Района Клерков, который ищет какую-нибудь гостиницу или таверну, окажется перед множеством возможных вариантов выбора. (Хотя здесь может быть не слишком много кузниц или оружейных, улицы заполнены роскошными гостиницами и тавернами). *Слеза Баргеста*, таверна, которую предпочитают ростовщики и землевладельцы, выделяется своими изящными столами, освещаемыми светом свечей, закрытыми занавесками кабинками и дорогими напитками (стакан красного вина Элизиума стоит 4 sp); высокие цены привлекают людей, которые предпочитают общаться, а не напиваться до упаду.

Железное Сердце, известное своими металлическими стульями и миндальным бренди, популярно среди Обреченных, тогда как *Печальная Луна*, наполненная абстрактными скульптурами и ковриками из собачьих шкур, идеально подходит тифлингам. На углу Административного Квартала находятся *Глаза Элизиума*, где подают исключительно воду с Талазии (1 золотая монета - кувшин, вода обладает отчетливым привкусом лайма). Таверна *Черного Ветра*, изящно украшенная лиловыми полотнами и деревянными панелями из эндерской сосны (гордо демонстрирующими все достоинства этой гладкой, черной и очень твердой древесины с Кригалы) полна тишины; глупца, который осмеливается заговорить здесь, выставляют за дверь.

Ослепительный огонь, пылающий в огромном медном блюде, приглашает гостей в *Руки Хештера* - беспорядочную, но дружелюбную гостиницу, названную по имени её владельца, Эмана Хештера; благодаря своему центральному местонахождению гостиница практически всегда заполнена и Хештер советует заказывать комнаты за месяц или около того. Не слишком богатые странники могут отправиться в *Спящего Ягненка*, небогатую гостиницу, комната в которой стоит 5 серебряных монет за ночь (включая полные тарелки огуречного супа). Бариауры ценят *Бархатную Сбрую*: в каждой комнате есть корыто с зерном, матрас и находящаяся ниже уровня пола ванная. Гостиница *Длинной Ноты* знаменита своими певицами, надушенными одеялами и множеством экзотических блюд, которые готовы удовлетворить самый изысканный вкус.

Добро Пожаловать в Гостиницу Длинной Ноты
Мы удовлетворяем самые необычные вкусы

Быстрые и вкусные завтраки, обеды и ужины
Устройство банкетов
Заказы принимаются

Особые блюда дня

Улитки Карцери *(зажаренные в козьем масле)*	7 sp
Яйца-пашот из Стирджа	5 sp
Бык Глориума *(зажаренный с луком)*	8 sp
Маринованный угорь и горчичный пирог	6 sp
Вареная голень бебелита	5 sp

Стоимость всех блюд включает в себя миндальный хлеб, вишневый сыр, напиток (домашний эль, персиковое вино или лимонную медовуху) и десерт. Сделайте выбор между тортом Пелиона, мороженым звездных цветов или покрытыми медом орешками эндерской сосны.

Мы работаем здесь уже больше трех столетий

Зал Празднеств

Штаб-квартира Общества Восприятия, Зал Празднеств известен во всей вселенной своими концертами и выставками, а так же винными магазинами, тавернами и ювелирными лавками, отвечающими самым различным вкусам. Хотя билеты на большую часть концертов Зала Празднеств продаются только Чувствующим, граждане могут собираться под стенами Зала и слушать музыку, проходящую через стены (но это только в том случае, если они ведут себя пристойно и расходятся сразу же после окончания концерта). В некоторых случаях администраторы открывают свои личные галереи и музеи для общественности. И благодаря тому, что Чувствующие благосклонно относятся к искусству во всех его формах, они допускают, а вернее даже поддерживают уличные представления. Певцы, жонглеры и танцоры могут жить очень и очень неплохо за счет монет, метаемых к их ногам удовлетворенными зрителями.

Ренклод

Гибель магической мечты
История пылающей души

Могут несущиеся облака остановить
И чашу мастера склонить
-Из поэмы Линн Сместер

Истина: Сидр Ренклода

Большинство думает абсолютно правильно. Яблоки Шилы поступают сюда прямо из королевства этой силы в качестве постоянной уплаты долга, который остался у богини перед Рангеллом Фарамблером за то, что он помог избежать прохождения одного из подразделений, участвующего в Великом Параде Модронов через благословленные рощи Шилы Периройл.

На улице, ведущей из штаб-квартиры Чувствующих расположен небольшой магазинчик по продаже сидра, известный, как Ренклод. Им владеет Марда Фарамблер (Pr/f/хафлинг/0/Хаотично-Добрая). Марда последовала за своим героическим мужем на планы, и после того, как он ухитрился погибнуть здесь, она решила остаться. Собрав все свои небольшие средства, она купила этот магазинчик. За многие годы ей удалось завоевать прекрасную репутацию, хотя её магазин не так уж популярен среди большого народа. Кажется, что Марда решила отвергнуть здравый смысл, и обустроила это место соответствующим образом. Или, если быть точным, то очень соответствующим образом - точнее для тех существ, чей рост не превышает 4 фута и 6 дюймов. Маленькому народцу здесь очень удобно и просторно, тогда как тем, чей рост превышает четыре фута, становится довольно тесно. (Беднягам приходится пить их сидр, сидя на мостовой).

Странник мог бы решить, что заведение Марды должно прийти в упадок, но Ренклод очень популярен среди гномов и халфлингов Сигила. Марда специализируется на сидре, причем здесь можно попробовать и выдержанный сидр, и тот, который еще не подвергся брожению. Она получает его из рощ богини Шилы Периройл. Первая разновидность сидра является настолько крепким напитком, что Марда обычно наливает не больше двух кружек одному клиенту - если за одну ночь странник получает больше двух кружек, то это является знаком её доверия к нему. Никому не известно, как ей удается получать столь редкий напиток, но многие считают, что это как-то связано с должниками её покойного мужа.

Автоматический Писарь Грундлетума

Этот маленький магазинчик является единственным в своем роде, существование которого в Клетке официально разрешено. Каждый, у которого есть достаточно денег, может заплатить Автоматическому Писарю, чтобы тот написал любой документ: обещание уплатить долг в срок, выражение страсти, излитое на бумагу, письмо, убеждающее адресата в намерении купить что-то и все остальное, что страннику нужно (или желательно) увидеть в письменном виде.

Автоматический Писарь является плодом трудом Грундлетума Черного Кинжала (Pl/m/человек/W15/Свободная Лига/Законно-Нейтральный). Он выглядит, как металлическая стенка с пятью небольшими сетками на уровне рта (приблизительно в 5 футах от пола) и горизонтальным отверстием под каждой

из сеток. Справа от каждой сетки находится еще одно отверстие, на этот раз вертикальное: странник кладет туда деньги (принимаются только монеты!), говорит в сеточку, и ждет, чтобы написанный документ появился из нижнего отверстия.

Есть только одна проблема: Для того чтобы создать Автоматического Писаря, Грундлетум случайно создал брешь в защитах Клетки, установленных Леди. Он намеревался вселить в машину какого-то эрудированного элементала. Вместо этого, Автоматическим Писцом оказалась младшая сила из Бездны, и в магазине и вокруг него уже начинают происходить неприятные вещи. Требуется только время, чтобы произошло что-то действительно серьезное.

Истина: Скребущий

Жизнь коротка, а искусство вечно.
-Неизвестный Чувствующий

Скребущий (PI/m/человек/W14/Знак Единого/Хаотично-Нейтральный), безжалостный убийца, имя которого остается неизвестным, довел философию Знака Единого до логического и смертельного конца. Если Отмеченные считают себя центром вселенной, то Скребущий верит, что он является вселенной: здания, люди, даже сами планы, являются всего лишь его частью, подобно руке или ноге. Подобно тому, как другие подрезают волосы или моют лица, он “очищает” себя, уничтожая здания ударами молний и уничтожая животных магическими снарядами. Он не обращает внимания на людей, считая их своими пальцами своих рук и ног, своими глазами и ушами, за исключением тех глупцов, которые показывают свою несовместимость с ним: эти несчастные исчезают в пламени огненных шаров, поражаются его отравленными ногтями или отправляются на другие планы.
Последняя способность делает его особенно опасным. Мудрецы считают, что он является необычным "громоотводом" для появляющихся на Внешних Планах изменчивых порталов и способен притягивать их к себе каким-то странным и загадочным образом. (Как он узнает соответствующие привратные ключи, так же остается неизвестным). Начертив в воздухе круг своим длинным ногтем, Скребущий притягивает к себе сигильский конец нового изменчивого портала и открывает его. Любой бедняга, оказавшийся возле портала, сразу же проваливается туда, оказываясь на одном из Внешних Планов. (По слухам, безумное восприятие Скребущим вселенной и самого себя возникло в результате того, что он по своей воле обратился в Лазарет Изможденного Духа для того, чтобы избавиться от хронической головной боли: тем не менее, лечение сокрушило его разум). Однажды он станет слишком большой помехой для Леди, и та отправит его в Лабиринт. До тех пор, странникам следует вести себя осторожно.
Скребущий скитается по улицам Района Клерков, выискивая несовершенные здания и существа, от которых следует избавиться. Его определение совершенства остается загадкой: новые здания уничтожаются так же часто, как и трущобы, и хорошо одетые торговцы становятся его жертвами с такой же частотой, как и оборванные нищие. (Тем не менее, создается впечатление, будто он с особенной неприязнью относится к ярким цветам). Из-за его заклинаний *телепортации* и *невидимости*, попытки схватить Скребущего не увенчались успехом. Зал Ораторов, ненавидящий Скребущего за искажение философии Отмеченных, предложил 10,000 gp за его труп.
Поведение Скребущего можно назвать каким угодно, но только не угрожающим. Облаченный в ниспадающую белую мантию и золотое ожерелье с символом Отмеченных, он спокойно идет по улице, улыбаясь каждому встречному. Он говорит очень спокойно и ласково даже с теми, кого он хочет отправить на один из Внешних Планов. Он обожает вести философские споры и часто появляется в общественном месте для дискуссий (описанном далее в этой главе), Трианумe - Сура боится отказывать ему в этом - телепортируясь, если толпа начинает вести себя враждебно.

Скребущий: AC 10; MV 12; hp 40; THACO 16; #AT 1; Dmg 1d4 (кинжал); SA отравленные ногти, создает временный канал на любой из Внешних Планов.
Интеллект 17.

Примечание: SA *Покрытые ядом ногти* - Проводит обычную атаку: жертва должна сделать спас-бросок против яда или получить 3-12 единиц урона от яда; время действия 1-6 раундов: модификаторы к спас-броску не применяются.
Создание канала - раз в день. Создание канала занимает 3 раунда, после чего он появляется в виде туманного диска, диаметр которого равняется 5 футам, и который парит в 5 футах над землей и в 10 футах от Скребущего. Скребущий называет Внешний План, на который он пробивает канал. Все персонажи, находящиеся в радиусе 10 футов от портала автоматически оказываются внутри, если им не удается сделать спас-бросок против магии смерти: портал исчезает через 1-4 раунда.
Заклинания: 1-ый уровень - *магический снаряд (x3), щит, стена тумана;*
2-ой уровень - *невидимость (x3), темнота в радиусе 15 футов, облако тумана;*
3-ий уровень - *огненный шар (x2), молния (x2), огненная стрела;*
4-ый уровень - *страх, призрачный убийца, огненная стена, ледяная стена;*
5-ый уровень - *прохождение через стены, каменная форма, телепортация, каменная стена;*
6-ой уровень - *цепь молний (chain lightning), смертельный туман;*
7-ой уровень - *безошибочная телепортация.*

Зал Информации

Часть Зала Записей, Зал Информации возможно является самым ценным из заведений Сигила. Он предоставляет общую информацию относительно правительственных операций, культурных мероприятий и персональных услуг; Скованные и гости города, у которых возникли какие-то обыденные вопросы, обычно направляются прямо сюда.

К услугам, предоставляемым Залом, можно отнести следующие:

- Поиск пропавшего родича.
- Указание местонахождения ближайшей гостиницы Нижнего Района
- Указание надежного ростовщика в Рыночном Районе.
- Посредничество в споре с торговцем.
- Подача прошения для службы в правительстве.
- Решение ситуаций с ошибочным налогообложением.
- Предоставление сводок о гражданской войне на Ахероне.
- Назначение встречи с богатым землевладельцем.

Расположенный между Залом Ораторов и Залом Записей, Зал Информации представляет собой величественное здание из синего мрамора, окаймленного ониксом, и со сверкающими хрустальными окнами, заключенными в бирюзовые рамы. Два мраморных пандуса внутри здания простираются между тремя мраморными колоннами. Слова на каждой колонне (по одному на капители) указывают на кредо Зала: КООПЕРАЦИЯ, УСТУПЧИВОСТЬ И КОНТРОЛЬ. (Лучше не опирайтесь на колонну КООПЕРАЦИИ; она ослабла из-за недостатков конструкции и готова рухнуть в любой момент. Бюро Городских Служб сообщает, что в ближайшее время она будет отремонтирована).

Внутри, стюарт устраивает встречи с соответствующими чиновниками и получает необходимую плату. После того, как странники назначают встречу, они могут прогуляться по Залу, во всяком случае, до тех пор, пока продолжают говорить тихо, не мешают чиновникам, не хватаются грязными руками за чистые стены и остаются подальше от главы этого заведения, Бордон Мок (P1/f/ бариаур/F12/Обреченная/Законной-Нейтральная). Отряд стражников Убийц Милосердия следит за возможными источниками беспорядков.

В защиту Бордон можно сказать только то, что она выполняет очень сложную работу, требующую постоянной концентрации и твердой руки. И при этом она действительно выполняет её хорошо. На протяжении трех десятилетий её работы, Зал Информации был образцом эффективности.

Но для человека - а вернее, для бариаура - она чересчур беспокойна и специфична. Если она испытывает какие-то добрые чувства к живым существам, то ей прекрасно удается это скрывать. В непоколебимости и суровости своих убеждений Бордон ничем не отличается от всех остальных Стяжателей. Она соглашается, что изгои общества являются жертвами собственной лени, и что сильные должны властвовать над слабыми. Но Бордон в своем восприятии философии Обреченных дошла до крайностей. Она считает, что страх порождает верность, и что сострадание является худшим из пороков. Она приводит в ужас чиновников Зала своими злыми насмешками и оскорблениями - к примеру, она называет главу Регистратуры Порталов “своей маленькой черепной крысой”, а его детей “крысятами” – и привычкой стегать своих подчиненных серебряной плетью, когда им не удается отвесить соответствующий поклон при встрече с ней. (Если бы Бордон не назначила чиновникам Зала очень хорошую зарплату, сомнительно, что кто-то остался бы работать здесь более чем на несколько недель). Она презирает Гармониум и считает праймов особенно отвратительной разновидностью грызунов. Она никому не верит, включая и своих коллег, и по слухам обладает доказательствами совершения несколькими очень уважаемыми Скованными отвратительных поступков, которые использует для шантажирования.

Но не ошибитесь – Бордон нельзя назвать бесчестной или обманчивой: Все дело в том, что она сгорает от ненависти к окружающему миру. Причина? Вполне возможно, это её внешний вид. Крошечная пара бараньих рогов выросла у неё на голове – притом, что рога практически не встречаются у бариауров женского пола – в результате чего в детстве над ней все смеялись. Все попытки спилить рога проваливались, так как они всегда вырастали снова.

Путешествие по Залу

Не следует недооценивать делегированную
власть и затянутые решения.
-Надпись на стене Бюро Общественных Дел

Все внутренние стены и полы сделаны из отполированного синего мрамора, освещаемого аквамариновыми канделябрами. Нигде нет ни пятнышка. Звуки шагов и приглушенных голосов эхом отзываются в безмолвных коридорах. В воздухе витает ощутимый запах яблок.

В вестибюле за высоким столом из черного мрамора сидит дружественный, но слегка отдаленный от всего окружающего стюарт (P1/m/бариаур/F1/Братство Порядка/Законно-Нейтральный). Огромные серебряные руки вздымаются по обе стороны кресла стюарта, удерживая в сложенных чашечкой ладонях розовую эссенцию, которая испускает запах яблок, наполняющий весь Зал. Для того чтобы избежать праздношатания и праздносидения, в вестибюле нет кресел или скамеек. Шесть Убийц Милосердия постоянно охраняют коридоры, следя за возможными проявлениями насилия со стороны невежливых посетителей или разочарованных клиентов. Стражники разговаривают исключительно со своими

офицерами, стюартами и персоналом. (Используйте следующую статистику для охранников; Мастер может свободно изменять вооружение и хит-поинты).

PL/m или f/люди/F3/Убийцы Милосердия (6): AC 4; 12; hp 18x6; THACO 9; #AT 1; Dmg ld6 (короткий меч); SZ Средний; ML Элитная (13); Int Средний (11); AL Законно-Нейтральные.

Три консультанта-администратора (PL/m или f/бариауры/F1/Гармониум или Братство Порядка/Законно-Нейтральные или Законно-Добрые), именуемые *курьерами*, и которых можно опознаны по красным повязкам, постоянно дежурят в Зале. Раз в час курьер обходит кабинеты, забирая послания и записки, после чего доставляет их в другие кабинеты, стюарту или в комнату астральных летунов. Они также забирают корзины для мусора и сжигают брошенные туда бумаги в печи. (Овальное зеркало, диаметр которого достигает 6 футов, и которое висит на стене кремационной комнаты, в действительности является порталом, ведущим на Элементальный План Огня. Слово

“испепелить” выступает в роли привратного ключа; это известно всем стражникам и курьерам, как впрочем и Бордон Мок. Портал используется для уничтожения ненужных материалов и опасных документов). Совершив полный круг, курьеры возвращаются в свою комнату для отдыха.

Все офисы полностью идентичны. В каждом находится черный мраморный стол чиновника, три небольших стола для обслуживающего персонала (чиновник постоянно работает вместе 1-4 членами обслуживающего персонала, которые обычно являются бойцами 0-ого или 1-ого уровня, принадлежащими к той же расе и фракции, что и чиновник), полки, заполненные справочными материалами и два стула для клиентов.

Когда чиновник получает сообщение, которое необходимо доставить в другой кабинет или другое здание, расположенное в Сигиле, он кладет его в деревянный почтовый ящик, висящий рядом дверью. В случае отказа оно отправляется прямо в корзину для мусора, стоящую возле почтового ящика.

Курьеры в коридоре принимают послания и отказы с помощью отверстий в стене. В коридор открывается настенная панель, позволяющая носильщику взять корзину для мусора. (На карте указано местонахождение отдельных кабинетов).

Огромный кабинет Бордон Мок, одновременно выступает в роли её жилых апартаментов. Здешняя мебель напоминает ту, которая стоит в других кабинетах – стол из эндерской сосны, полки со справочной литературой, почтовый ящик, корзина для мусора - но кроме всего прочего здесь находится матрас с перьями, гардероб, керамический бассейн и хрустальный аквариум (наполненный гуппи из Автоматы: крошечными рыбками с металлическими плавниками, серебряными чешуйками и выпученными глазами). В углу находится бочка с вином из туманных ягод, её любимым напитком (доставленным из *Пивной Бенни*, расположенной в Районе Улья).

Арочный железный туннель, длина которого равняется 20 футам, ведет к двери в огромное хранилище, построенное из железа.

Истина: Астральные Летуны

Астральные летуны являются умными и дружелюбными птицами, происходящими с Астрального Плана. Они используются для доставки посланий

в Сигила. Отправитель привязывает послание к ноге летуна, а потом шепчет ему на ухо место назначения. Летун доставляет послание, а потом возвращается в Зал. Когда на свет появляется молодой летун (редкое, но очень ожидаемое событие, так как жизненный цикл летунов достигает 100 праймовых лет), он сопровождает своих родителей в течение нескольких недель, чтобы изучить географию города. Нанесение вреда летуну или попытки помешать ему во время полета считаются уголовными преступлениями и караются тюремным заключением.

Астральный летун: AC 8; MV 1, Fl 48 (B); HD 1; THAC0 20; #At 0; Dmg 0; SZ Крошечный (2 фута длины); ML Средняя (9); Int низкий (5); Законно-Нейтральное; XP 15.

Общественное предписание
034-AC/7

Всем гражданам и гостям Города:
Реорганизация Зала Информации

Предписание начинает действовать с этого же момента и до дальнейшего уведомления: *Все обязанности Бюро Общественных Дел передаются Министерству Общественных Данных*

По приказу Зала Ораторов

Истина: Бюрократия

Возвращайтесь дня через три, когда будет заверена ваша предыдущая встреча.
-Стюарт в Зале Информации

Справочник Зала Информации полностью описывает все офисы этого заведения (смотрите страницу 69), но Мастер может при желании расширить этот список. Тип и качество информации, предоставляемой каждым подразделением, определяется Мастером. Хотя чиновники пытаются работать более или менее качественно, информация часто оказывается устаревшей или неполной. Кроме того, правительство ограничивает доступ к важным данным. Зал Информации открыт все время, и доступен в любой из дней. Персонаж, который желает воспользоваться услугами Зала, должен совершить следующее:

1. Получить список офисов у стюарта. Единственной обязанностью стюарта является назначение встреч; он не отвечает на вопросы и не рекомендует гостям Зала различные офисы. Тем не менее, он должен предоставить справочник офисов страннику, который не знает, куда он хочет отправиться. Герой должен выбрать из справочника офис, который лучше всего подходит для решения его проблемы. К примеру, интересующийся обучением у некроманта персонаж мог бы попытаться обратиться в Регистратуру Волшебников. Странник, желающий пожаловаться на хулиганское нападение со стороны дворфа, мог бы направиться в Комиссию Непланарных Рас. Тем не менее, нет никакой гарантии того, что избранный офис окажется путешественнику какую-то

помощь.
2. Назначить встречу. После того, как персонаж выбирает офис, стюарт назначает встречу. Встречи обычно назначаются через день-два; очень редко страннику удается встретиться с представителем офиса в этот же день, и это происходит только в самых крайних случаях. Одновременно персонаж может назначить только одну встречу, и может обсудить на ней только одну проблему.

У меня нет власти. Власть есть у моих клерков.
-Бордон Мок

3. Уплатить плату за предоставление информации. В случае с большинством встреч странник должен внести плату за предоставление информации, для того, чтобы покрыть административные расходы. Размер вносимой сумы указан в справочнике (к примеру, встреча с представителем Санитарной Комиссии обойдется в 1 серебряную монету). (Хм, а вот в Справочнике написано, что плата не нужна. Опечатка? Прим. Переводчика).
Стюарт забирает деньги сразу после того, как персонаж назначает встречу. Нет платы, нет встречи. Пропущенная встреча вызывает конфискацию внесенной суммы.
4. Встретиться с чиновником. В назначенный день персонаж отправляется в соответствующий офис Зала Информации и встречается с чиновником. Большинство чиновников является бойцами низких уровней, обладающих законопослушным мировоззрением (законно-добрым или законно-нейтральным). В Зале Информации равной степени представлены оба пола. Их уровень, раса и фракция определяется Мастером или случайным образом

♦ **Уровень**; бросок ld6: 1-3 = 1-ый, 4-5 = 2-ой, 6 = 3-ий.
♦ **Раса**; бросок ld6: 1-5 = человек, 6 = бариаур.
♦ **Фракция**; бросок ld6: 1-3 = Братство Порядка, 4-5 = Гармониум, 6 = Обреченные (офицер этой фракции не может быть законно-добрым).

Чиновники работают сменами по 12 часов, пять дней в неделю. Вполне возможно, что в случае повторных визитов героям придется общаться с разными чиновниками.
Как только герой объясняет чиновнику ситуацию, возможно два варианта; Мастер выбирает тот, который кажется ему наиболее подходящим:
♦ Чиновник сообщает о том, что персонаж попал не в тот офис. Соответственно, данный чиновник не может помочь ему. Персонаж должен вернуться к стюарту и назначить другую встречу в новом офисе. (По воле Мастера, чиновник может сообщить, какой офис следует навестить герою).
♦ Чиновник соглашается помочь герою.
5. Получить результаты. Чиновник обеспечивает персонажа информацией или услугами, которые определяются исключительно Мастером. Лучше всего чиновники добывают общую информацию, не касающуюся каких-либо отдельных деталей. Более того, чиновник не может предоставить персонажам информацию, которая не соответствует планам Мастера.

Что ты сказал о Бодрон?
-Стражник Убийц Милосердия чересчур разговорчивому посетителю в Зале Информации

Зал Информации: Справочник

Ассоциация Герольдов и Глашатаев: Распространяет материалы из Зала Записей и Зала Ораторов, предназначенные для общественного пользования.
Плата за предоставление информации: Нет.

Бюро Городских Служб: Сообщает об обязанностях правительственных институтов, включая обеспечение правопорядка, сбор налогов, социальные службы, архитектурные проекты и жилищное строительство.
Плата за предоставление информации: Нет.

Бюро Коммерции: Отвечает за торговцев, купцов и ремесленников. Предоставляет информацию, связанную с товарами и службами.
Плата за предоставление информации: Нет.

Бюро Обычаев и Традиций: Предоставляет информацию относительно обычаев и традиций Сигила гостям города.
Плата за предоставление информации: Нет.

Бюро Ученых: Справочная служба по учителям, мудрецам и учителям. Отвечает за библиотеки.
Плата за предоставление информации: 3 sp.

Комиссия по Делам Благотворительных Организаций: Отвечает за регистрацию всех благотворительных организаций. Следит за распространением ресурсов. Инспектирует памятники. Расследует должностные преступления и недобросовестное управление.
Плата за предоставление информации: Нет.

Департамент Арбитража: Обеспечивает честную торговлю, качество продуктов и следит за гарантией качества. Устанавливает торговые стандарты. Назначает профессиональных третейских судей для посредничества между покупателями и продавцами.
Плата за предоставление информации: 1 sp.

Департамент Занятости: Регистрирует агентства по трудоустройству. Опрашивает просителей (по договоренности с нанимателем). Нанимает некоторых из них для городских должностей.
Плата за предоставление информации: 1 sp.

Санитарная Комиссия: Занимается регистрацией госпиталей и целителей. Сертифицирует лекарственные средства.
Плата за предоставление информации: Нет.

Отдел Внутренних Планов: Занимается делами на Внутренних Планах, связанными с Сигилом, включая установление торговых отношений, заключение дипломатических соглашений и договоров. Так же доступна информация для туристов.
Плата за предоставление информации: 8 sp.

Отдел Регистрации Земли: Составляет списки имен землевладельцев Сигила вместе с их владениями. (Информация не распространяется без письменного соглашения на то землевладельца).
Плата за предоставление информации: 5 sp.

Министерство Общественных Списков и Записей: Распространяет отдельные правительственные записи, в большинстве своем статистические. Предоставляет читальные залы (1 ср/час, максимум 8 часов в день, если у читателя нет специального разрешения).
Плата за предоставление информации: 1 sp.

Министерство Войны: Предоставляет информацию в отношении известных им конфликтов на различных планах. Принимает запросы на торговцев оружием и наемников. Также рассматривает проблемы защитной системы Сигила.
Плата за предоставление информации: 5 sp.

Комиссия непланарных рас: Регистрирует службы и заведения, предназначенные для всех непланарных рас (отличных от бариауров, гитзераев, людей, полуэльфов и тифлингов), включая те, которые связаны со здоровьем, пищей и предоставлением приюта. Предоставляет информацию, связанную с непланарными расовыми организациями, обществами и социальными группами.
Плата за предоставление информации: 1 sp.

Отдел Внешних Планов: Услуги, подобные тем, которые предоставляет Отдел Внутренних Планов, но по отношению к Внешним Планам.
Плата за предоставление информации: 8 sp.

Отдел Внешних Земель: Услуги, подобные тем, которые предоставляет Отдел Внутренних Планов, но по отношению к Внешним Землям.
Плата за предоставление информации: 8 sp.

Регистратура порталов: Распространяет информацию в отношении местонахождения и использования известных порталов Сигила, доступных общественности. Ограниченная информация в отношении порталов, расположенных за границами Сигила так же доступна.
Плата за предоставление информации: 5 gp.

Отдел Внешних Планов: Услуги, подобные тем, которые предоставляет Отдел Внутренних Планов, но по отношению к Внешним Планам.
Плата за предоставление информации: 8 gp.

Регистратура жрецов: Бесплатная регистрация жрецов, включая предоставляемые ими услуги и их специализацию. Следит за местонахождением каждого из зарегистрировавшихся.
Плата за предоставление информации: 5 sp.

Отдел Основного Материального Плана: Услуги, подобные тем, которые предоставляет Отдел Внутренних Планов, но по отношению к Основному Материальному Плану.
Плата за предоставление информации: 5 sp.

Налоговое Бюро: Рассматривает налоговые вопросы. Определяет размеры особых выплат. Разбирает споры, связанные с налогами.
Плата за предоставление информации: 5 sp.

Регистратура волшебников: Служба, подобная Регистратуре Жрецов, но действующая по отношению к волшебникам.
Плата за предоставление информации: 5 sp.

Истина: Вход в Хранилище

Туннель в Зале Информации в действительности является порталом, ведущим на План негативной Энергии. На двери есть девять железных рычагов, каждый из которых помечен бессмысленным набором букв: RUR, XAX, MEM, LYL, CIC, QOQ, HOH, LUL и JAL. Нажав три из девяти рычагов в правильной последовательности (XAX, MEM, HOH) странник может открыть хранилище. В случае нажатия рычагов в неправильной последовательности, попытки нанести вред хранилищу или каких-либо других действий, направленных на это место, расположенный там портал сразу же активируется: все персонажи и объекты, находящиеся в туннеле, мгновенно переносятся на План Негативной Энергии.
Хранилище содержит в себе плату, полученную управляющими и чиновниками (которую Бордон собирает каждый день, пересчитывает в своем кабинете, а потом уносит сюда, и резервный фонд (размер которого варьируется от 100 до 400 золотых монет), причем все эти деньги находятся в большом железном ящике. Второй закрытый железный ящик содержит в себе набор документов, обвиняющих различных высокопоставленных лиц Сигила в самых разнообразных преступлениях, начиная растратами и заканчивая убийствами. (Бордон собрала эти материалы для того, чтобы защитить свою должность и своих людей от различных бюрократов: содержание материалов, их истинность и авторство (кто именно несет ответственность за эти документы) определяет Мастер).
Примечание: несколько месяцев назад, курьер, направляющийся в Министерство Общественных Данных заметил Бордон, открывающую хранилище. Он видел, как она потянула за рычаг XAX, но она прогнала его до того, как он смог увидеть что-то еще. Курьер рассказал об этом своим друзьям: теперь все курьеры Зала знают о том, что XAX является первой частью комбинации, состоящей из трех рычагов. Любой курьер готов поделиться этой информацией - за плату, равняющуюся 25 золотым монетам.

Зал Записей

Возможно, этот документ некогда был вашим,
но когда он оказался здесь - он стал нашим.
-Серсеш Лис, администратор Зала Записей

Будучи штаб-квартирой Обреченных, Зал Записей предоставляет Скованным множество услуг, независимо от принадлежности к фракции. Зал, бывший некогда колледжем, разделен на множество архивов и административных офисов. С разрешения соответствующего администратора, каждый может посетить общественную библиотеку документов в Зале Записей для проверки налогового обложения или обменных курсов. Странник, обладающий исторической информацией относительно Обреченных, может потребовать аудиенции у составителей Тайной Истории Сигила; гости, избранные для встречи, награждаются золотом (1 золотая монета за каждый сеанс общения), и рассматриваются, как потенциальные служащие Городского Монетного Двора или отправляются на консультацию к администратору Зала

(что особенно полезно для тех, кто хочет разобраться с подложными налоговыми обязательствами или незаконным жилищным строительством). Кроме того, общественность может обратиться к Доске Объявлений в приемной Зала, где ежедневно вывешиваются указы, постановления и статистические данные. Кроме того, гости могут посетить заведения, расположенные на близлежащих улицах: сюда относятся дома переписчиков и налоговых посредников, а так же конторы телохранителей, дельцов и ростовщиков.

Квитанция на продажу товаров или услуг

Место сделки:_____
Местонахождение:_____
Адрес:_____
Продавец:_____
Покупатель:_____
Дата:_____

Количество	**Предмет**	**Величина**

Общая стоимость:_____
Подпись:_____

Школа Выдающихся Недоразумений Лазза

Чуть ниже по улице от резиденции Джины находится Школа Выдающихся Недоразумений Лазза, которую невозможно не заметить из-за бриллиантовых оттенков её гипсовых стен, расположенных под невообразимыми углами, порождающими неописуемые формы, заканчивающиеся поразительными шпилями и остриями (еще более немыслимыми, чем все шпили и острые поверхности Клетки). Художники, обучающиеся здесь, тяготеют к полемическому экспрессионизму. Облаченные в черное бродячие музыканты исполняют свои произведения возле больших часов, висящих на общественном дворе Школы: резкий запах гвоздик поднимается от курящих трубки людей, собирающихся здесь для того, чтобы вволю позагрязнять и без того грязную атмосферу города. Уличные музыканты и авангардистские театральные труппы порождают какофонию, которая создает атмосферу праздника в районе города, окружающем этот островок творческой фантазии. Школа не предназначена для каждого. Большинство здешних посетителей является молодыми Независимыми и Безрадостными. Законники ненавидят это место.

Уличные Перевозки Чая

Я не лгу своим клиентам. Во всяком случае, не за стандартную плату.
-Харис Хатчинс

Расположенные между Залом Ораторов и Залом Записей, Уличные Перевозки Чая обеспечивают гостей и жителей Города экипажами, в которые запряжены пони, и которые могут доставить странников практически в любое место. Владелец этого заведения, Кил Шелковоногий (Pl/m/полуэльф/F3/Свободная Лига/Законно-Добрый) гарантирует то, что

воспользовавшиеся его услугами путешественники обязательно получат удовольствие. Клиентам не следует бояться его отпугивающего внешнего вида или отвратительного дыма из его сигар, скрученных из листьев дегтевика: на Кила можно положиться, и его экипажи исключительно удобны.

Самыми популярными и наименее дорогими экипажами являются двухколесные и закрытые повозки, которые влечет один пони. Кучер сидит на крыше, время от времени наклоняясь в одну из сторон, чтобы не дать экипажу опрокинуться. Экипаж рассчитан на трех пассажиров, которые могут любоваться окружающим пейзажем через маленькие окошечки в стенках и задней части экипажа. Для длительных путешествий более удобен четырехколесный экипаж больших размеров, запряженный уже двумя пони. В нем может поместиться до шести пассажиров, уютно устроившихся на бархатных диванчиках и потягивающих персиковый сидр. Для создания уединенной атмосферы сидящие внутри могут опустить шелковые занавески на окнах. Кучер сидит на козлах, приделанных к передней части экипажа.

Оплата работы кучера включается в плату за аренду любого из экипажей. Чистильщики (так же называемые "сборщиками конских яблок") согласны поработать на странника за дополнительную плату, и ему рекомендуется согласиться на это, так как в противном случае путешественника может ожидать столкновения с патрулями Гармониума.

Экипажи

Двухколесный экипаж, запряженный пони, может быть нанят за 5 серебряных монет в час, а четырехколесный - за 1 серебряную монету в час, причем вся сумма уплачивается в конце путешествия. Как уже упоминалось ранее, эта цена включает в себя кучера (который снабжен свистком для тех случаев, когда какой-то путешественник отказывается платить). Количество пассажиров не зависит от платы. В большинстве своем цена на услуги экипажей не изменяется, хотя в самые неудачные дни Кил разрешает кучерам уменьшить цены на 50%.

За дополнительную плату в 2 ср в час, чистильщик будет следовать за экипажем, и подбирать продукты жизнедеятельности пони. При отсутствии чистильщика существует 20% вероятность (не кумулятивная) того, что патруль Гармониума остановит экипаж и обвинит пассажиров в том, что их животные загрязняют улицу, требуя уплатить штраф в размере 10 gp.

Экипажи доставят пассажиров в любое место Сигила, за исключением Района Улья. Кучер так же может отказаться везти пассажиров в места, считающиеся опасными (трущобы и районы с высоким уровнем преступности) и бросить экипаж в случае нападения.

Обе разновидности экипажей передвигаются с нормой движения 15 и приводятся в действие Аркадианскими пони.

Аркадианский пони: AC 6; MV 15; HD 4; THAC0 17; #AT 1; Dmg 1d2 (щупальце); SZ Большой; ML Устойчивая (12); Int Полуинтеллектуальный (3); Al Нейтральное; XP 120.

Сильные, плотные пони с плана Аркадии обладают чуть зеленоватой шкурой и ушами, напоминающими уши кролика. Из их груди, подобно грудной кости, выступает небольшое щупальце, длина которого достигает 5 футов в

длину. Это щупальце может держать факел, помогая пони ориентироваться в темноте. Хотя пони не может удерживать в этом щупальце оружие, он может использовать его, подобно кнуту, наносящему 1d2 единиц урона. Аркадианские пони не могут нести на своей спине всадников.

Помни о Смерти

Для немедленного распространения

Составлено Залом Ораторов (вместе с Департаментами Общественных Данных и Здоровья Зала Информации)

Уровень Смертности (за текущий год)

Район	**Категории**				
	1	2	3	4	5
Район Леди	12	7	6	9	85
Район Клерков	19	12	10	11	108
Район Гильдий	20	10	11	10	129
Рыночный Район	20	11	13	12	120
Нижний Район	23	13	15	13	139
Район Улья	34	20	26	21	196

Категории

1 Заболевания и другие естественные причины
2 Несчастные случаи и войны
3 Убийства
4 Исчезновения
5 Смерти во время родов (включая смерти детей, не доживших до одного года)

Зал Ораторов

Будут услышаны все - время позволит.
-Бирм Пилосрет, Администратор Зала Ораторов

Сияющий шпиль на крыше Зала Ораторов символизирует величие личности, основополагающую догму философии Знака Единого. Массивная статуя перед зданием подчеркивает их точку зрения - она изображает женщину, сжимающая в руке весь мир. В стенах этого величественного здания фактолы и плебеи ведут длинные и сложные дискуссии, связанные с законами, налогами и статуями, и относящиеся ко всем Скованным.

Любой странник, обладающий серебряной монеткой, может снять на час комнату для встреч в Зале Ораторов; администраторы гарантируют находящимся там людям полное уединение. Скованные могут так же послушать - а иногда и принять участие - в спорах, ведущихся на Подиуме Оратора.

За стенами Зала можно найти дюжины наемных писцов; из-за сильной конкуренции, писца можно нанять на весь день всего за 2 sp. Но избегайте тех, кто по их словам представляет *Автоматического Писца Грундлетума* (смотрите

страницу 63), изобретение Грундлетума Черного Кинжала, которое якобы используется в качестве невидимого писца; странник произносит слова, и они магическим образом появляются на бумаге. Только Грундлетум Черный Кинжал обладает разрешением Отмеченных на роботу в этой области. Общение с каким-то мошенником может привести к быстрой расплате за неосторожность со стороны охранников Зала.

Усадьба Джины Иали

Общество, неспособное заботиться о бедных, в конце концов утратит способность заботиться и о богатых.
-Джина Иали

Обнесенное оградой строение неподалеку от Зала Празднеств является местом обитания Джины Иали (P1/f/человек/F9/Общество Восприятия/Хаотично-Добрая). Её телохранители и писцы живут в отдельных комнатах, расположенных в усадьбе. Джина кажется значительно моложе своих 60 со своими густыми черными волосами, мерцающими янтарными глазами и стройной фигурой воина. Она предпочитает бааторианские доспехи из зеленой стали (доступные в *Оружии Отрубленной Головы* в Рыночном Районе), духи, с ароматом фруктов, и черные бриллиантовые браслеты, вследствие чего её очень сложно не заметить.

Приключенческие романы Джины, основанные на реальных событиях, не только принесли ей любовь целых легионов поклонников, но и сделали её самым знаменитым жителем этого района. Двадцать лет назад Джина была известна, только как жена Форддина Иали, импортера редких драгоценностей. (Именно он предложил создать специальный фонд, деньги из которого должны были пойти на оплату службы Стражей Судьбы, охраняющих Трехглазую Ник'Эпону - смотрите ниже). После трагической смерти Фоддина, последовавшей за попыткой спасти ребенка от дикого пса, Джина нашла успокоение в написании романов.

Первая проба пера Джины, книга *Шляпы, Браслеты и Шпильки*, повествующая о моде в Районе Леди, прошла незамеченной, но теперь приобретается коллекционерами по цене 1,000 gp за экземпляр. Она добилась известности после выхода второй книги, *Смерть у Норн*, представляющей собой повествование от первого лица об этом диком королевстве Внешних Земель. *Темнейший Сигил*, в котором рассказывалось об ужасающих условиях Района Улья, закрепил за ней репутацию захватывающего писателя. Последующие книги описывали её путешествие по Горе Дворфов, историю Кровавой Войны и попытку исследовать младших юоголотов (последний труд стоил ей двух пальцев на правой руке, когда разъяренный меззолот решил оспорить её выводы).

Расходуя свое значительное состояние Джина содержит множество писцов, делающих копии её книги.

Отважная и изобретательная Джина доверяет только собственным впечатлениям, проведя целый месяц на Нижних Планах во время составления книги об юоголотах и прожив целый год в Улье для успешного завершения *Темнейшего Сигила*.

Хотя большую часть своей карьеры она работала одна, достаточно преклонный возраст Джины заставил её изменить свой подход. Теперь она нанимает авантюристов, которые работают у неё на побегушках, проверяя слухи и опрашивая нужных ей людей, тогда как сама Джина остается дома и пишет книги. В данный момент Джина готовит две книги: одна рассказывает о Реке Стиксе, а другая - об обитателях Землей Зверей. Она с радостью наймет отряд профессионалов для участия в этих проектах.

Служба Занятости Тензара

Условия приема на работу

В соответствии с условиями найма, определенными Утадасом Тензаром, я обязываюсь:

1. Выполнять все устные, письменные и другие инструкции нанимателя.
2. Взять на себя ответственность за все персональные затраты, включая одежду, медицинское обслуживание, пропитание и проживание.
3. Не распространяться о делах нанимателя без его согласия на это.
4. Не использовать заклинания или магические предметы без разрешения нанимателя, если это не является необходимым для личной безопасности или улучшения выполнения моих обязанностей.
5. Сделать все, чтобы мои знания, философия и цели моей фракции не конфликтовали со знаниями, философией и целями фракции нанимателя.
6. Работать с установленными расценками оплаты труда, определенными моим нанимателем и Утадасом Тензаром.

Имя просителя:_____
Родной план:_____
Положение:_____
Наниматель:_____
Продолжительность контракта:_____
Зарплата:_____

Служба Занятости Тензара

Недостаточно быть чем-то занятым, необходимо, чтобы твоя занятость приносила пользу.
-Утадас Тензар

Бронзовая табличка над дверью Служба Занятости Тензара очень точно отражает характер сидящего внутри человека, так как никому в Сигиле нельзя доверять больше, чем Утадасу Тензару (Pl/m/человек/P10/Братство Порядка/Законно-Добрый).

Служба Занятости Тензара

Избавиться от жадности, избегнуть искушения и противостоять развращению означает получить самый почетный титул во вселенной: Честный Человек.

Плотный человек с кудрявой рыжей бородой и веселой усмешкой, Тензар выполняет одну и ту же работу на протяжении большей части своих 70 лет. Почему он решил провести свою жизнь, занимаясь обслуживанием агентства по найму, будучи одним из самых известных и удачливых жителей Сигила, неизвестно. Человек с такими лидерскими и магическими способностями просто обязан был стать исследователем, изобретателем, или даже великим правителем. Но если кто-то задает ему вопрос на эту тему, то Тензар откидывается на спинку своего старого кожаного кресла, складывает руки на покрытом царапинами столе и произносит слова, которые повторял уже много тысяч раз: "Я дарую людям величайший из всех даров: дар работы. Жизнь без работы, мой друг, хуже, чем отсутствие самой жизни".

Тансар управляет своей организацией из неподдающегося описанию здания из красного кирпича на Дороге Скорлупы. Наниматели со всех концов города платят ему от 1 до 10 золотых в месяц, чтобы он опрашивал и проверял просителей, зная, что он отберет для них самых лучших рабочих. Черная доска в переднем окне содержит список нескольких доступных мест работы.

Нужна помощь - спроси внутри

Ответственные люди с развитым интеллектом и хорошей выносливостью требуются для экспедиции на Арборею. Экспедиция предусматривает раскопки руин в Пелионе, и подводное картографирование Оссы. Требуется собственное оружие. Дополнительное снаряжение предоставляется нанимателями. Особое предпочтение отдается эльфам. Плата: 70 gp/месяц.

Любишь Путешествовать: На Лимбо нужны охотники, согласные заняться ловлей красных слаадов. Просьба нанимателя: никаких Безрадостных, Анархистов или Хаотов. Плата: 100 gp/месяц.

Присоединись к Элите: Самые Богатые Посланники Сигила. Залу Информации нужны курьеры. Желательно, чтобы они были планарами, но на работу принимаются все подходящие существа. Плата: 20 gp/месяц.

Хотя каждый может вовлечь Тензара в разговор - страстно любящий поговорить, он готов говорить часами на совершенно различные темы, начиная поэзией гитзераев и вегетарианскими рецептами, и заканчивая математической теорией - он готов работать только с теми просителями, которые были направлены к нему чиновниками из Бюро Обучения в Зале Информации, или обладающими рекомендательными письмами от надежных людей. Тензар опрашивает предполагаемых рабочих (задавая вопросы об их жизни, обучении и предыдущих местах работы), при необходимости используя заклинания *определения лжи* и *определения мировозрения*. Просители, которым удается убедить Тензара в своей пригодности, должны подписать документ, называющийся "Условия приема на работу", который отправляется нанимателям. Спустя несколько дней Тензар связывается с каждым нанимателем, чтобы узнать о том, как работает новый рабочий.

Каждый, кого Тензар успешно пристраивает на работу, становится его доверенным другом, обладающим доступом к значительному фонду собранной

им информации относительно жизни в Сигиле. Конечно же, Тензар может очень усложнить жизнь тем, что подвел его. Проситель, который обманывает нанимателя и прогоняется им, очень долго будет искать какую-то честную работу. Тензар позаботится об этом.

Утадас Тензар: AC 7; MV 12; hp 56; THAC0 14; #AT 1; Dmg 1d6 (дубинка); SZ Средний; ML Устойчивая (12).
Интеллект 14

Заклинания: 1-ый уровень - *исцеление легких ранений, определение зла, определение магии, обнаружение животных или растений*; 2-ой уровень - *предсказание (augury), определение очарования, определение мировозрения, разговор с животными*; 3-ий уровень - *обнаружение объекта, рассеивание магии, молитва*; 4-ый уровень - *определение лжи, гадание, защита от зла в радиусе 10 футов*; 5-ый уровень - *огненный удар, истинное зрение.*

Трианум

Если мы потребуем присутствия интеллектуалов
в Триануме, то кто тогда будет говорить?
-Сура Экнесс

Теоретически любой гражданин или гость города, обладающий соответствующим мандатом, может высказать свое мнение в Зале Ораторов. На практике, тем не менее, среднему человеку это удается очень редко, так как администраторы ограничивают как количество, так и классовую принадлежность ораторов для соблюдения этикета.

Тот, кому не удается получить доступ к Залу Ораторов, может воспользоваться Трианумом, общественным форумом, на котором каждый может высказать свои мысли в отношении волнующих всех вопросов. Расположенный в квартале от Зала Ораторов, Трианум состоит из трех цилиндрических платформ, построенных из черного кирпича. Сура Экнесс (P1/f/человек/P5/Братство Порядка/Законно-Нейтральная), дружелюбный Законник, облаченная в серебряный плащ и медные наплечники, отполированные до блеска, избирает темы и участников, и наблюдает за спорами.

На рассвете Сура устанавливает тему сегодняшних споров, после чего проводит целый час, опрашивая тех, кто хочет принимать в них участие. Потенциальные участники должны назвать свои фракции, представить доказательства своего членства в них, и доказать Суре то, что они обладают ораторским искусством. (Обычно достаточно того, чтобы новоиспеченный оратор мог произносить целые и законченные предложения). Сура разделяет ораторов на три группы и назначает время вступления в дебаты каждой из них.

Каждая группа говорит в течение часа. Споры не обладают какой-либо формальной структурой; участники могут говорить столько, сколько хотят, во всяком случае, до тех пор, пока они остаются на своих платформах, не используют магию или вспомогательные предметы, или не отклоняются от темы. Сура удаляет любого оратора, который нарушает эти правила.

В течение этих споров слушатели демонстрируют свою поддержку, метая монеты избранным ими ораторам и забрасывая тех, кто не производит на

них впечатления, булыжниками и грязью. Самые способные выступающие могут позже быть приглашены в Зал Ораторов.

Три писца записывают все важные для обсуждения поставленного вопроса предложения и идеи. Цитаты из споров выставляются на следующий день для общественного прочтения, причем участники записываются не по именам, а по фракциям.

Гармониум: Мы устали от глупцов, называющих Великий Базар Величественным Базаром. Правило Триады требует обратного. Великая Литейная, Великая Гимназия, Великий Базар. Понятно это, идиоты?

Свободная Лига: Называй это так, как хочешь. Для нас это дом, и он воистину величествен. Я ухожу.

Хаоситект: Глупец звучит мне хорошо Базар!

Внутри Трианума

Спорщики стоят на трех одинаковых каменных платформах, диаметр которых достигает 10 футов, а высота - 4 фута, на которые они поднимаются по узким деревянным лесенками. Ораторы оборачиваются лицами не к друг другу, а к слушателям, которые сидят на длинных деревянных скамьях. Ивовая корзина стоит перед каждой платформой. Когда довольные зрители бросают монеты, ораторы собирают их в корзины. Если речь не нравится зрителям, то выступающим приходится защищаться с помощью маленьких, прозрачных щитов из хрусталя, привязанных к их подиумам цепями. (Щит улучшает Класс Защиты использующего его на 1. Для удобства Мастер может предположить, что щит защищает говорящего от булыжников, мусора и других маленьких предметов в случае успешного броска Ловкости).

Сура Экнесс наблюдает за спорами с деревянной скамеечки, оббитой бархатом. Она записывает тему сегодняшних споров вместе с именами предполагаемых выступающих на деревянной дощечке возле своей скамьи.

Еще одна деревянная дощечка, расположенная возле платформы писцов, содержит на себе цитаты из вчерашних споров. Рядом с ней на табуретках сидит трое писцов; Сура кивает им, когда она чувствует, что спор достаточно интересен, чтобы записать его. Каждый писец записывает слова одного спорщика.

Трехглазая Ник'Эпона

Возможно, самым поразительным монументом во всем Сигиле является Трехглазая Ник'Эпона - которую любовно называют Трионой - изображающая гигантскую ник'Эпону, вставшую на дыбы, ноги которой непокорно взмыли ввысь, а грива развивается на ветру. Расположенная неподалеку от Зала Ораторов, статуя сделана из множества блоков оникса и азурита и возвышается практически на 200 футов от земли. Три овальных глаза - один рубиновый, другой изумрудный, а третий янтарный - расположены у неё на лбу в форме треугольника. Каждый камень, ограненный в виде кабошона, выступает в роли портала: рубин ведет на Основной Материальный План, изумруд - на Элизиум, а янтарь - на Гору Целестию. Для активации портала странник должен взять камень, идентичный по форме и огранке (но не по размеру) соответствующему глазу и подняться к основанию статуи.

Там находится три квадратных платформа - по одной для рубина, изумруда и янтаря - которые действуют в качестве порталов. Странник, сжимающий драгоценный камень, отвечающий упомянутым выше стандартам, должен встать на соответствующую платформу, произнести команду для активации постоянного заклинания *безошибочной телепортации*, связанного с платформой, и отправиться в путешествие по планам. Тем не менее, слова команды известны всего лишь нескольким посвященным. Кольцо Стражей Судьбы, вооруженных мечами и метательными топорами, окружает Триону днем и ночью, чтобы не допустить несанкционированного доступа к статуе.

Район Гильдий и Рыночный Район

В Городе Дверей огромные доходы добываются, и целые состояния теряются на чаше весов Коммерции. В этой главе открываются тайны Района Гильдий и секреты здешнего удивительно Мастерства!

Район Гильдий и Рыночный район живут бизнесом: здесь безустанно идет торговля, продолжающаяся круглосуточно, и именно здесь странники могут встретиться с самыми влиятельными торговцами, ремесленниками и вымогателями. Эта самая космополитическая часть Сигила, которая зажата между Районом Леди и Районом Клерков - если вы ходите, ползаете или летаете, и при всем этом обладает деньгами, которые можете потратить, то вам будут всегда рады в этом месте.

Рыночный Район – это место, в пределах которого странник может найти все необходимое: пищу, лекарства, одежду, инструменты, транспортные средства, оружие. Здесь можно встретить игроков в кости и туристов, пытающихся попасть на Гору Целестию. И путешественнику, который ищет нечто экзотичное – дерево для магической палочки, тряпочку для натирания аркадианских изумрудов, лечебный сироп для тифлинга, страдающего расстройством живота – следует идти именно сюда, ибо если предмета его поисков не будет здесь, то это значит, что его невозможно найти вообще. И, кроме того, здесь так же находится Великий Базар, штаб-квартира Свободной Лиги, на котором странник может провести целый месяц и не посетить лоток одного и того же торговца дважды. Известный своими превосходными кафе, расположенными под открытым небом, Великий Базар считается идеальным местом для слежки. Еще одной важной достопримечательностью этого места является Великая Гимназия, штаб-квартира Совершенного Ордена, знатоков вселенной, которые учат тело и разум действовать воедино для того, чтобы им не приходилось утруждать себя излишними раздумьями. Ищете хороший продуктовый магазин или бани? На улицах, окружающих Великую Гимназию, расположены лучшие из подобных заведений.

Торговцы Рыночного Района понимают понятие свобода, как неограниченное право накапливать богатства. Люди являются инструментами коммерции, которые можно использовать за соответствующую плату. Это война, неприкрытая и жестокая, и воинам, которые хотят выжить, следует хорошо знать правила этой войны.

И, прежде всего, им следует помнить историю Счастливого Языка Имеля.

Счастливый Язык Имеля

Дары моря? Конечно же, у нас есть дары моря.
-Имель Брустур, владелец Счастливого Языка Имеля

Сорок лет назад, Имель Брустур, один из подхалимов Великой Гимназии, был вызван к фактору Скрытых. Посол с Асгарда должен был прибыть через неделю и фактол хотел устроить вечер в его честь. Посол питал особую любовь к кальмарам - а если быть более точным, то к чернильным железам этих существ. *Задание Имеля*: Отправиться на Великий Базар и приобрести нескольких кальмаров. Фактол дал Имелю 100 gp. “Потратишь столько, сколько нужно”, сказал он и приказал Имелю не возвращаться без кальмаров. “Но ты должен вернуться скоро”, предупредил он Имеля напоследок.

“Как скоро?” спросил Имель.

“В течение 48 часов”, ответил фактол, намекнув, что если Имель опоздает, то послу придется удовлетвориться жареным подхалимом вместо кальмаров.

Имель понял намек. Но с чего начать? Сотни продавцов различных видов пищи работают на Великом Базаре, и каждый из них обладает своей собственной специализацией. Шансы натолкнуться на продавца кальмаров были очень невелики.

И потому Имель начал свои поиски с посещения Зала Информации в Районе Клерков. Благодаря своим связям с фактолом он получил немедленную аудиенцию у чиновника Бюро Коммерции. “Мне нужны кальмары”, сказал Имель. “Какого размера?” спросил чиновник. Имель был поражен. Неужели они бывают разных размеров? “Мне нужны большие”, ответил он.

Чиновник зашелестел бумагами. "С&Джей Перевозки" ответил он и дал Имелю адрес. Имель подумал, что "С&Джей Перевозки" - это довольно странное название для места, в котором покупают продукты. Но время шло, и у него не было времени на раздумья.

Правило Номер Один: *Иногда, лучше не знать абсолютно ничего, чем знать только половину.*

Спустя четыре часа после поездки в двухколесном экипаже, в который был запряжен Аркадианский пони, которого больше интересовал процесс сбивания оводов своим нагрудным щупальцем, чем поиск кратчайшего пути между двумя точками, Имель прибыл в "С&Джей Перевозки". Это место оказалась не таким, как он ожидал. Здесь не было полок, продавцов или покупателей. Здесь вообще не было ничего похожего на офис. В этом месте просто стоял стол, стул и сонный бариаур, за ухо которого был заложен карандаш. Имель тряхнул бариаура за плечо, который урон карандаш, но так и не открыл глаз. "Вам что-то нужно?", зевнул он. Имель почувствовал, как у него начали набухать жилы на шее. Он прорычал, что должно быть ошибся адресом, и что извиняется за столь бесцеремонное вторжение. Но бариаур, который продолжал потягиваться и зевать, объяснил ему, что С&Джей были импортерами. Они обладали доступом к товарам, встречающимся на любых планах, и гарантировали доставку заказов в пределах 48 часов.

Имель улыбнулся. Постепенно он начал расслабляться.

"Так что же вам нужно", повторил свой вопрос бариаур.

"Кальмар", ответил Имель.

"Какого размера", спросил бариаур.

Вновь этот вопрос. "Большой".

"Хорошо". Бариаур сделал несколько пометок. "Модель Иллитида подойдет?"

"Хорошо", ответил Имель. Он даже не мог себе представить, о чем говорит бариаур.

Бариаур сделал еще несколько пометок. "Это обойдется вам в 80,000 золотых - а, ну ладно, пускай будет 75,000 - с авансом в 15,000 и последующим внесением залогов, порядок которых мы сейчас определим. Ваш заказ прибудет завтра".

У Имеля отвалилась челюсть. "75,000! Ты что, спятил!?"

Бариаур заметно оскорбился. "Вы что думали, что вам это обойдется дешево? Так вы делаете заказ, или нет?"

Мысли Имеля понеслись вскачь. Кальмар просто не мог стоить такую сумму, или все же мог? Но разве есть у него выбор? Кроме того, не он должен был платить за это. Имель согласился, но сказал, что в данный момент может внести только 100 золотых. Оставшуюся сумму он собирался получить от фактола после доставки кальмара. Бариаур сначала упирался, но затем изменил свое мнение, узнав, кого именно представляет Имель. "Ты Скрытый? Как и я!" И он согласился принять 100 золотых.

После бессонной ночи в гостинице "Пернатое Гнездо", проведенной в раздумьях над тем, где его фактол возьмет оставшиеся 74,900 gp, Имель вернулся в С&Джей. Бариаур встретил его, как старого друга. Имель посмотрел на стол, заглянул под стол и поднялся на цыпочки, чтобы посмотреть за столом.

“Так где же кальмар?” спросил Имель.

“Ты что, ослеп, брат?” рассмеялся бариаур. “А это, что по-твоему?”

Бариаур показал рукой на погрузочный помост возле главной площади Великого Базара. Там, подобно исполинской птице, возвышался сверкающий небесный корабль, размеры которого достигали 150 футов. Три остроконечных тарана напоминающих щупальца с остроконечными кончиками, выступали из корабельного носа. Высокая мачта вздымалась ввысь с кормы.

"Что такое", спросил бариаур. "Ты что, никогда не видел корабль-кальмар? Разве ты не хочешь хотя бы посмотреть на него?"

Правило Номер Два: *Если ты заказал что-то, то это что-то тебе принадлежит*.

Вскоре произошло два достаточно важных события.

Во-первых, Имеля выгнали из Великой Гимназии. Несомненно, что его фактол достаточно быстро понял, кому он обязан счетом, пришедшим на его имя из С&Джей.

Во-вторых, бариаур проинформировал Имеля о том, что С&Джей желает или 74,900 золотых монет, или голову Имеля на тарелке. Имель должен был сделать выбор в течение 24 часов.

Имель серьезно задумался над путешествием в Бездну, но внезапно передумал и отправился в Певчую Птицу, самую большую таверну района. Там он подошел к столу с напившимися Стражами Судьбы, которые жаловались на отсутствие возможностей в Сигиле. У них было множество денег - им удалось

выиграть в двухдневной игре с нимфами и сатирами - но они даже не начали тратить их.

Правило Номер Три: *Лучший способ добиться улыбки удачи - воспользоваться глупостью других.*

Имель заявил, что хочет присоединиться у Стражам Судьбы. Он начал вещать о возможности, которая предоставляется только раз в жизни, и которая на этот раз приняла облике величественного "пиратского корабля", стоящего на площади Великого Базара. Через час Имель очаровал Стражей картинами вольной пиратской жизни. Через два часа Стражи Судьбы убедились в том, что они сами хотят стать пиратами. Через три часа Имель назначил цену за корабль, которая равнялась 81,534 золотым монетам, и составляла все деньги, выигранные Стражами за игровым столом.

Имель заплатил бариауру, отправил Стражей пиратствовать и потом вложил оставшиеся день в небольшое здание на улице Рисвольда. Он назвал свое новое предприятие Счастливым Языком Имеля, и вскоре оно завоевало репутацию одной из лучших забегаловок Сигила.

Сегодня Имель является преуспевающим, уважаемым и богатым человеком. Его ресторан продолжает процветать. Голодные странники, желающие отведать хорошие блюда и получить дружественное обслуживание, приходят в Счастливый Язык отовсюду.

Но вряд ли они найдут здесь кальмаров. Имель подает только дешевые блюда.

Беглый обзор

В этом стакане чья-то кость.
-Посетитель Зевающей Крысы

Самые богатые торговцы Рыночного Район живут вдоль Дороги Медника, тогда как элита Района Гильдий поселилась в районе Двора Танцора. Хорошо патрулируемая и ярко освещенная Дорога Красного Ветра является излюбленным местом уличных торговцев, особенно тех, которые продают оружие и одежду. Черепаший Переулок известен своими банями и горячими источниками, когда как Улица Рисвольда стала домом для лучших продуктовых магазинов рыночного Района. Грабители и другие преступные личности живут на Улице Тритона, превратив её в прекрасное место для игры в кости, сбыта украденного или избиения случайных прохожих.

Не нравится дорогая выпивка в *Певчей Птице*? Тогда отправляйтесь в *Зевающую Крысу*, где подают исключительно дешевый пшеничный эль: он не намного лучше грязной воды, но если целая бочка этого напитка стоит 2 серебряных монеты, то кто будет беспокоиться о его качестве? *У Масти*, где продают хорошие вина по цене 1 sp за стакан, привлекает более богатых любителей выпить, которые в большинстве своем являются богатыми Независимыми. Скрытые предпочитают шумную *Поющую Воронку* с её дружественными толпами посетителей и дорогими фруктовыми напитками. Тот, кто желает более интимной обстановки может отправляться в *Толстую Свечу*, названную так из-за свечи, размером с небольшое дерево, которая возвышается посреди главного зала и является единственным источником света.

В этом месте так темно, что сложно понять, какая жидкость оказалась у тебя в кружке, не говоря уже про то, кто сидит рядом с тобой. Члены Гильдии Сопровождающих приходят в *Убежище Лесника* после долгих дней вождения туристов по городу; из-за того, что все здесь сделано из дерева - полы, стулья, даже чашки - хозяева запрещают курить здесь. Тифлинги выпивают в *Последнем Вздохе*, в котором всегда могут подать отравляющее пиво из масла, серы и огненной воды, вместе с полной тарелкой жареных сверчков. Убийцы предпочитают *Палец Мертвеца*.

Путешественникам, которым необходимо дешевое, но чистое место для отдыха, следует обратиться в гостиницу *Пернатое Гнездо*: всего за 5 серебряных монет они получают гамак, таз для умывания и дверь с замком. *Пансионат Айрона* предлагает комнаты для более длительного проживания, а так же стол (включающий завтраки и ланчи, но не обеды), горячую воду (10 галлонов в день) и любое количество тыквенного чая, которое странник сможет выпить, за 3 gp в неделю. *Огненные Ямы* обладают репутацией прекрасных бань, но их хозяйка, Ларил Засскос, так же сдает задние комнаты за 3 серебряных монеты за ночь (если, конечно же, их обитатели готовы терпеть аромат грязевых ванн). *Гостиница Турби* обеспечивает средние комнаты за 2 sp за ночь, но гостям следует забыть о грязных одеялах и поскрипывающих кроватях ради особого завтрака, который Турби готовит для всех своих гостей. Брат Турби импортирует личинок с Серых Пустошей, а затем продает их за бесценок Турби, который готовит из них бифштексы. Если его как следует попросить, то Турби может поделиться рецептом. Ням-ням!

Печеные бифштексы Турби из личинок для завтрака

6 бифштексов личинок, толщиной в 2 дюйма
1 чашка вина из подсолнечника
4 чайных ложки овечьего масла
Лимонный сок из одного лимона
1 чайная ложка соли
1 чайная ложка перца
1 столовая ложка зерен горчицы Байтопии
Щепотка чесночного порошка
8 зеленых помидоров

Оставьте бифштексы на ночь в вине. Смешайте растаявшее масло, лимонный сок, зерна горчицы и чесночный порошок и добавьте их к вину. Маринуйте в течение 2 часов. Положите бифштексы на плоский противень, а затем запекайте в течение 10 минут. Украсьте кусочками помидоров. Добавьте соли и перца в зависимости от вкуса.

Порталы и манты

Прогулка по этим Районам является не такой уж легкой задачей, так как патрули Гармониума уже начали приводить в действие Акт Защиты Пешеходов как в Районе Гильдий, так и в Рыночном Районе. Хотя этот акт всегда существовал в книгах, никто особенно не беспокоился о том, что кто-то сбил с ног старого тифлинга или какой-то экипаж задавил пьяницу. Но как только торговцы начали обретать силу, все неожиданно обратили внимание на то, что

лежащие на улицах тела не слишком способствуют бизнесу. Сегодня попытка сбить пешехода влечет за собой в лучшем случае строгий выговор, а в худшем - штраф. А если пешеход умирает, особенно если он оказывается какой-то важной персоной, то странник может оказаться в Тюрьме, посвятив остаток своих дней вылизыванию сапог Убийц Милосердия.

У странника, который слишком ленив, для того, чтобы ходить, есть и другие возможности. К примеру, он может нанять паланкин (3 серебряных монеты за час в большинстве мест). Носители паланкинов не только умеют проходить через любые толпы, но и прекрасно научились ускользать от патрулей Гармониума). Странники, у которых хватит терпения огибать пассажиров, и избегать грязных луж могут нанять себе скакуна. (Попробуйте *Лошадей Хайнайтера* на Дороге Красного Ветра; всего за 1 gp вы сможете нанять хорошую лошадь на целый день).

Желающий совершить незабываемую поездку путешественник может посетить *Воздушные Экскурсии Ниттмана* в Черепашьем Переулке. Ниттман сдает в аренду то, что он называет "летающими мантами", и что в действительности является летающими коврами, представляющими собой листы из тонкой меди, которые напоминают по форме ската-манту: концы листов закруглены для того, чтобы они не могли разрезать что-то - или кого-то - с чем им придется столкнуться. Каждая манта, размеры которой равняются 6 на 9 футов, обладает такими же свойствами, как и обычный *летающий ковер* таких же размеров. Стоимость их использования равняется 10 золотым монетам за каждые 30 минут, включая проводника (за 3 дополнительные золотые монеты Ниттман будет сам вести манту). Проводник может доставить пассажиров в любую точку Сигила, включая и Район Улья. Официально манты не продаются, но ходят слухи о том, что Ниттман может продать одну из них за 10,000 gp такому же Законнику, как и он. (О, да и даже не пытайтесь улететь из Клетки на одной из этих игрушек: Какая-то сила лишает силы магию, которая приводит их в действие, сразу после того, как манта покидает пределы Сигила. Можно только пожалеть глупца, который собирается бежать из Города Дверей на манте, когда та внезапно начнет падать в бездонную глубину за пределами кольца...).

Конечно же, странник не должен нанимать манту только для того, чтобы обзавестись проводником. Проводники встречаются повсюду, особенно на Великом Базаре, где их столько же, сколько черепных крыс вокруг напившегося до потери сознания путешественника. Для того чтобы найти проводника, странникам не придется слишком много трудиться: кажущийся смущенным человек, стоящий на одном месте достаточно долго рано или поздно обязательно встретится с одним из них. Конечно же, то, что кто-то называет себя проводником, еще не означает того, что он действительно является им, и странник, который будет чересчур неосмотрителен, может ходить кругами целый день, уплачивая по 2 gp за каждый час подобного путешествия. Самые надежные проводники Района Гильдий и Рыночного Района принадлежат к Гильдии Сопровождающих, свободной организации ни с кем не связанных проводников. Сопровождающий отведет путешественника в любое место Сигила, и всего за 1 серебряную монету в час. Особенно предприимчивый Сопровождающий настоит на небольшой "остановке" в Оружии Отрубленного Головы или Счастливом Языке Имеля: торговцы часто заключают подобные сделки с Сопровождающими чтобы привлечь потенциальных покупателей в свои магазины.

Странник, который хочет посетить торговый город на другом плане, может отправиться на Великий Базар, на котором находится больше планарных торговых порталов, чем где-либо в Сигиле. Однако ему, прежде всего, необходимо найти эти порталы, так как большая их часть принадлежит к изменчивым и временным вратам. Странник, который услышал рассказ о подобном портале, должен поспешить: то, что сегодня является временным порталом, завтра может оказаться кирпичной стеной.

Найти постоянные порталы не так уж сложно. Регистратура Порталов в Зале Информации содержит информацию о самых известных вратах. Другие порталы можно найти путем общения с нужными людьми. (Старые торговцы обычно знают больше, чем молодые странники. Независимые, кажется, обладают большим количеством информации, чем представители других фракций).

Найти портал иногда бывает легче, чем использовать его. Многие врата охраняются, другие требуют внесения определенной платы. К примеру, Совершенному Ордену принадлежит бирюзовая арка, расположенная за Великой Гимназией и ведущая на Элизиум. Они разрешат страннику пройти через этот портал в том случае, если он сможет обосновать свои намерения, если он не является Твердоголовым, и если он заплатит 2,000 золотых.

Записанный в Книгу Мертвых

Анналы Грабителя и Вора, являющиеся истинным и полным повествованием о жизни Хромого Грастера, Мастера Ножа, Грабителя и Плута

Удачи и Беды Известнейшего Грастера-Лиса, Быстрого, Хитрого, Темного, Дьявольского и так далее, который был рожден в Обратных Вратах, и на протяжении своей 60-летней жизни, не считая своего детства, 12 лет провел в качестве подмастерья, 5 лет в качестве мужа, двенадцать лет в качестве вора, восемь лет провел на Ахероне, куда был сослан за свои преступления, после чего разбогател, стал вести честную жизнь и умер, раскаявшись.

Осмотр достопримечательностей

Разве недостаточно того, что мы уже кормим своих официантов? Они хотят , чтобы мы еще им платили?
-Брин Охме, Совет Хозяев Гостиниц

Так где же начинается Рыночный Район и начинается Район Гильдий?

Хороший вопрос.

В старые времена их было достаточно легко разделить. Рыночный Район в большинстве своем состоял из магазинов, гостиниц и опять магазинов. Район Гильдий был известен своими гильдиями ремесленников: организаций, которые трудились для того, чтобы удовлетворить экономические интересы своих членов. Но со временем большая часть гильдий распалась. В результате этого, Рыночный Район и Район Гильдий в сущности стали двумя половинками одного целого.

Что вызвало упадок гильдий? Ответ прост. Им не доставало поддержки фракций. Следуя логике фракций, гильдии ремесленников провоцировали появление двойных стандартов и отсутствие абсолютной верности: занимающиеся делами гильдии люди не могли полностью посвятить себя своим фракциям. Под давлением фракций гильдии постепенно начали терять свою автономию. Некоторые сменили место жительства, другие ушли в подполье, третьи исчезли.

Сейчас различия между Районом Гильдий и Рыночным Районом очень незначительным. В Районе Гильдий встречается чуть больше Скрытых, тогда как в Рыночном Районе чаще видят Независимых. Район Гильдий ближе к жилому району, а Рыночный Район – к коммерческому. Для удобства здешние обитатели считают Дорогу Пыльных Врат неофициальной границей между ними: живущие на одной стороне считаются Гильдейщиками, и на другой - Рыночниками.

В Районе Гильдий до сих пор остается значительное количество гильдий, но только несколько из них имеют какое-то значение. Большая их часть занимается наблюдением за ценами и зарплатами, обсуждением трендов и поиском работы для своих членов. Некоторые из них проводят учебные семинары. Еще меньшее количество гильдий назначает умеренные пенсии для своих состарившихся членов. Все они собирают ежегодные гильдейские взносы, часть которых идет на уплату арендной платы за снятие их штаб-квартир, которые часто находятся в складских подвалах или на верхних этажах многоквартирных домов. У каждой гильдии есть свой символ, который члены гильдии носят для опознания друг друга, и контактная персона для связи с общественностью.

Вот некоторые из этих гильдий:

Совет Хозяев Гостиниц. Эта организация устанавливает заработную плату (для официантов, поваров и другого гостиничного персонала), договаривается о ценах с оптовыми торговцами и делится информацией о грабителях, драчунах и хронических пьяницах. В качестве профессиональной вежливости, члены этой организации разрешают друг другу останавливаться в своих гостиницах бесплатно.

Ежемесячный взнос: 1 золотая монета.

Символ: Багровый пояс с золотой тесьмой.

Контакты: Брин Охме (Pl/m/бариаур/F2/Обреченный/Законно-Добрый).

Братство Строителей: Включая в себя более 300 плотников, кровельщиков и каменщиков, это объединение является самой большой гильдией данного района. Братство тесно работает с городскими службами для того, чтобы защитить свои контракты на строительство и ремонт общественных зданий.

Ежемесячный взнос: 3 золотых монеты.

Символ: Три медных браслета, одетых на левое запястье.

Контакты: Устиша Камбрис (Pl/m/человек/F2/Обреченный/Законно-Добрый).

Гильдия Сопровождающих: Это организация способных и надежных проводников, которые концентрируют свое внимание на обучении и тренировках. (Члены гильдии обязаны помнить все основные улицы Сигила).

Члены гильдии в обязательном порядке информируются о различных препятствиях (подобных мертвому гиганту, заблокировавшему Переулок Свистящего Колокола) и оптимальных маршрутах (избегайте Дороги Пальца Мертвеца – там слишком много нищих).

Ежемесячный взнос: 1 золотая монета.

Символ: Три концентрических синих круга вытатуированных на лбу.

Контакты: Гина Мирратар (Pl/f/человек/F1/Свободная Лига/Законно-Нейтральная).

Гильдия Возниц. В эту гильдию входят те, кто пересекает воды Канавы, вывозя товары из Сигила через различные врата города.

Ежемесячный взнос: 5 серебряных монет.

Символ: Кожаный эполет на правом плече, коротенькая веревочка свисает с эполета на правую руку.

Контакты: Дуритз Ворон (Pl/m/человек/Мрачная Каббала/Хаотично-Нейтральный).

Орден Мастеров-Клерков и Писарей. Членами этой организации могут стать только лучшие городские хранители записей, копировщиков и счетоводов. Зал Информации и Зал Записей, расположенные в Районе Клерков, нанимают многих своих служащих из представителей этой гильдии.

Ежемесячный взнос: 1 золотая монета.

Символ: Ноготь правой руки, слегка подкрашенный серебряной краской.

Контакты: Элахасса Мерем (Pl/f/человек/Братство Порядка/Законно-Нейтральная).

Как и в случае с Рыночным Районом страннику придется хорошенько потрудиться для того, чтобы найти место, на котором еще не стоит торговец. Они стоят там плечом к плечу день и ночь, продавая все что угодно, от арбалетов Тваштри до устройства для чистки копыт бариауров, и где угодно, начиная караванными палатками и заканчивая хрупкими прилавками. Для того чтобы покупатели не налетали друг на друга в темноте, добросердечные торговцы установили на улицах сковородки с горящим маслом, которые испускают свет (и наполняют воздух отвратительным дымом). Для того чтобы покупатели не промокли, есть зонтики и навесы (Сопровождающий готов держать зонтик над вашей головой за 2 дополнительных медных монеты в час). И для того, чтобы оставить их без гроша, есть прилавки с элем, азартные игры и множество других способов очищения карманов, которые существуют только в Сигиле.

Закупки в Рыночном Районе

Обычно все предметы из списков снаряжения Книги Игрока доступны на каком-то из прилавков Рыночного Района. Мастер вполне может добавить к этим спискам предметы, описанные в других приложениях AD&D: *Полный Каталог Королевств Авроры* является особенно полезным источником.

Большая часть торговцев рыночного Района специализируется на определенных разновидностях товаров. К примеру, один торговец может продавать исключительно доспехи, а другой – только сыр. Для того, чтобы

найти какую-то вещь, страннику придется прогуляться по Рыночному Району, попросить о помощи одного из тамошних жителей, или назначить встречу в Зале Информации в Районе Клерков. (Чиновник Бюро Коммерции обладает общими представлениями о том, что и где можно купить в Сигиле. Тем не менее, ему не всегда известно, где именно продается данный товар и кто именно продает его. Самые большие проблемы у него с магическими предметами и подобной им экзотикой).

Цены. Используйте цены, представленные в Книге Игрока. Различные товары, импортированные с Внеших или Внутренних Планов могут стоить вдвое, а то и втрое дороже обычного. К примеру, обычная буханка хлеба стоит 5 ср, тогда как буханка хлеба из зеленой пщеницы Элизиума будет стоить уже 15 ср.

Иногда правительство Сигила поднимает цены на все городские покупки, повышая их на 10-50%. Повышенные цены могут быть установлены в отношении отдельной категории товаров (пищи, оружия, скота) или на определенные вещи (яйца, кинжалы, лошадей). Объявления о повышении цен вывешиваются в Зале Записей, расположенном в Районе Клерков, у входа в Зал Информации, который находится в этом же районе, и на доске для объявлений на Великом Базаре. Тем не менее, для избежания негативного воздействия на экономику (и возможной революции со стороны торговцев), цен повышаются только на неделю или около того.

Уплата. Торговцы принимают любую стандартную форму валюты, хотя некоторые из них могут предпочесть металлические монеты серебряным или золотым. Если торговец продает соль за 1 серебряную монету за фунт и отказывается принимать медь, то покупатель может купить всего полфунта, вместо того, чтобы покупать больше, чем ему нужно, или зря тратить деньги.

Некоторые торговцы активно практикуют бартер. К примеру, торговец одеждой может принять фунт перцовых орехов (стоимостью 2 золотые монеты) в обмен на пару тонких перчаток (стоимость так же равняется 2 золотым монетам). Торговец домашним скотом может обменять теленка (стоимость 5 gp) на свинью (3 pg) и овцу (2 gp). Если обмен не является равноценным, а покупатель все еще хочет заключить сделку, то она заключается в пользу торговца (сигнальный свисток, стоимость которого равняется 8 sp, обойдется покупателю в два ножа, каждый из которых стоит 5 sp). Сделки могут заключаться и в пользу покупателя, если тому удается поразить или заинтересовать торговца (это определяется Мастером) или же торговцу просто необходимо заключить сделку.

Авансы. Если покупатель заказывает какой-то очень большой и редкий предмет - галлеон, тонну камня с Баатора, труп черного дракона - то торговец может настоять на получении аванса, который может варьироваться от 10; до 40% от общей суммы.

Торговец, который действительно старался выполнить сделку, но не смог сделать этого, может оставить себе 50% аванса. Если покупатель считает, что торговец обманул его, он может обратиться в Департамент Арбитража в Зале Информации. Когда в сделку вовлечена большая сумма денег - к примеру, достигающая 1000 золотых монет - группа из трех судей, назначаемых Залом Ораторов, может рассмотреть подобный спор.

Если торговец выполняет заказ, но покупатель отказывается уплатить необходимую сумму, то у него не только конфискуют все его имущество, чтобы компенсировать затраты торговца, но и подвергают одному из следующих (а то и всем сразу) наказаний:

-Имя покупателя записывается на Доске Должников на Великом Базаре как минимум на 90 дней. Большая часть законопослушных торговцев откажется иметь дело с этим человеком на протяжении данного периода.

-Покупателя изгоняют из Зала Информации и всех штаб-квартир фракций, за исключением его собственной.

-Гармониум хватает покупателя (исключительно из вежливости) и сажает его на 30 суток с обязательной уплатой штрафа в размере 50 gp. Патруль так же может конфисковать такое количество имущества покупателя, которое необходимо для компенсирования затрат торговца.

Кредиты. Некоторые торговцы могут разрешить персонажам сделать покупки в кредит, особенно в том случае, если торговец и покупатель принадлежат к одной и той же фракции, или если дела торговца идут не слишком хорошо. В этом случае, торговец обычно увеличивает цену предмета на 25% (округляя вверх), после чего разделяет её на четыре отдельных выплаты. Первая выплата производится сразу же, а каждая из трех следующих выплачивается в первый день трех последующих месяцев. (Например: Странник хочет купить в кредит быка, который стоит 20 золотых монет. Торговец повышает цену до 25 gp, потом делит эту сумму на три части, каждая из которых равняется 6 gp, тогда как последняя часть равняется 7 золотым. Покупатель платит 6 золотых монет сразу же, после чего вносит оставшуюся сумму в течение трех последующих месяцев).

Если покупатель опаздывает с выплатой более, чем на неделю, то законы Сигила разрешают торговцу конфисковать проданный предмет и забрать себе все деньги, которые уже выплатил покупатель. Кроме того, все наказания, описанные в конце предыдущего раздела, так же могут быть применены к несчастному.

Рекламные Объявления

Некоторые торговцы рекламируют свои заведения или товары с помощью объявлений, расклеиваемых по всему городу. Примеры этих объявлений можно обнаружить в данной главе.

Многие из этих объявлений были созданы коммерческим глашатаем Харисом Хатчисом (Pl/m/человек/W8/Свободная Лига/Нейтрально-Добрый). В качестве рекламного трюка и с разрешения его клиентов), Харис написал свое имя и несколько слов на объявлениях, обещая скидки и особые услуги для тех покупателей, которые представят этих объявления торговцам. Тем не менее, не каждому торговцу в равной степени нравится эта идея, а некоторым она не нравится вообще (хотя они и одобрили каракули Хариса). Странники, которые приносят подписанные объявления в лавку или магазин рискуют столкнуться с тем, что торговец выхватит у них объявление и швырнет в мусорную корзину, хотя они могут получить мизерную (10%) скидку или практически бесполезную вещь - чаще всего это оказывается игрушка в виде ник'Эпоны длиной в пару дюймов.

Харис Хатчис. В свои сорок лет Харис обладает лысой головой, худым телом и кривой улыбкой пьяницы (хотя на самом деле он не пьет). Он живет и работает в напоминающем пещеру здании, которое некогда было магазином одежды его родителей, и в котором теперь поселилось несколько писцов и художников, призванных приводить в жизнь идеи Хариса. Для экономных клиентов Харис разрабатывает цветные плакаты, развешивая их в нескольких ключевых местах; за дополнительную плату он накладывает заклинание *полета* на своих работников, которые забрасывают улицы города рекламными листовками. Члены его персонала доставляют объявления о поступлении в продажу новых товаров самым лучшим покупателям клиентов Хариса и стоят на перекрестках, распевая песни о приближающихся распродажах. Его складные головоломки, полоски бумаги, на которых проявляются скрытые изображения, когда кому-то удается сложить их определенным образом, остаются одним из самых популярных его изобретений.

Для клиентов, готовых потратить крупную сумму, Харис с радостью готов устроить уникальную рекламную акцию. Для того чтобы объявить о расширении Выпечки Хиланда, он использовал *призрачную силу* для того, в результате чего над Великой Гимназией завис исполинский пирог с корицей. Для того чтобы разрекламировать Туры Трессима, а точнее новый маршрут Тур по Землям Зверей он использовал заклинание *галлюциногенного ландшафта* и пантер, сделанных из сосны, чтобы превратить часть Великого Базара в некое подобие Карасутры.

У него множество денег, его имя славится на весь Сигил, и очень многие люди питают к нему уважение. Тогда почему же он несчастен? Ответ прост - Харис испытывает ненависть, размером с Гору Целестию, причем не в отношении человека или группы людей, а в отношении целого района. Зерна этой ненависти были засеяны тогда, когда Харис был еще юношей и работал курьером в Зале Информации. Он хотел стать чиновником в Бюро Коммерции и спустя шесть лет службы твердо верил в том, что теперь-то его обязательно туда примут. Вместо этого, Бордон Мок обвинила его – причем Харис до сих пор говорит, что обвинение было ложным – в том, что он бросил в печь не содержимое корзины для мусора чиновника Отдела Регистрации Земли, а его почтового ящика.

После этого Харис поступил на работу в магазин одежды своего отца. Ему удалось выпросить в Зале Ораторов заказ на воинскую униформу. Администраторы приказали Харису начинать выполнять заказ, а затем внезапно отказались от сделки, объясняя это сокращениям городского бюджета. Харис и его семья были вынуждены покрывать стоимость материала из собственного кармана.

Год спустя Зал Записей случайно наложил налог на магазин в размере 50,000 gp. Когда семья Хариса не смогла уплатить налог, Стяжатели конфисковали его и закрыли лавку. Спустя месяц они обнаружили, что ошиблись – налог равнялся 50, а не 50,000 золотым – и магазин был возвращен. Но было слишком поздно. Семья Хариса обанкротилась, и его родители умерли нищими.

Кто-то еще удивляется тому, что Харис ненавидит Район Клерков? Хотя его нельзя назвать злопамятным, он решил, что жестокость клерков заслуживает ответной агрессии. Недавно он нанял нескольких уличных бродяг, чтобы те разрисовали яркими красками фасады лучших домов Квартала Администраторов в Районе Клерков, надеясь тем самым привлечь к ним

внимание Скребущего. Он заплатил пьяницам для того, чтобы те использовали приемную Зала Записей в качестве уборной, и вымазал платформы Трианума прекрасным клеем. Он так же узнал комбинацию, которая открывает проход в хранилище Бордон Мок, и напечатал его на одной из своих складных головоломок. Он слишком осторожен – или возможно слишком труслив? – для того, чтобы использовать эту комбинацию самостоятельно: он надеется, что кто-то решит головоломку, а потом проберется в хранилище, и похитит сокровища Мок.

Истина: Складывающаяся Головоломка Хариса

Если сложить головоломку Хариса (смотрите страницу 89), то глазам странника откроется клоун, стоящий на куче ящиков с мылом, и он сможет прочитать комбинацию, открывающую вход в хранилище Бордон Мок, которая будет идти по правой стороне картинки. (Более подробно это описано в разделе о Район Клерков).

Харис: AC 10; MV 12; hp 30; THAC0 18; #AT 1; Dmg 1d4 (кинжал); SZ Средний; ML Устойчивая (12). Интеллект 15.

Заклинания: 1-ый уровень - *очарование человека, гипноз, послание, невидимый слуга*; 2-ой уровень - *невидимость, заглушка, пиротехника*; 3-ий уровень - *ускорение, полет, призрачная сила*; 4-ый уровень - *галлюциногенный ландшафт, превращение*.

Бронзовый Грош

Разница между богачом и бедняком? Куча золота, и ничего больше.
-Ф. Москин Фаз, владелец Бронзового Гроша

Для странников, которые желают сделать большие закупки, но у которых в карманах гуляет один только ветер, предназначен Бронзовый Грош. Это любимый магазин как Скованных, так и пришедших из-за пределов города путешественников, которые готовятся (хех) к большим покупкам.

До получения займа, Ф. Москин Фаз (Pl/m/человек/F3/Братство Порядка/ Законно-Добрый) требует, чтобы занимающие представили ему рекомендательное письмо от заслуживающего доверия Скованного и приблизительные цели получения данной суммы денег. Фаз предпочитает давать займы в случае необходимых семейных затрат и готовящихся торговых предприятий; он осуждает глупцов, которые хотят потратить деньги на предметы роскоши.

Если Фаз соглашается предоставить заем, то он называет свои условия:

1. Занимающий должен обеспечить залог в форме имущества или товара, стоимость которого полностью равняется стоимости залога. (Если занимающий хочет получить заем в размере 50 gp, то Фаз требует залог, стоимостью как минимум 50 gp).

2. Плата за предоставление залога равняется 25% от общей суммы залога (округляется в сторону ближайшей золотой монеты).

3. Занимающий должен выплатить сумму залога в течение четырех месячных выплат, производимых приблизительно равными суммами, начиная

со следующего месяца после предоставления залога. Когда занимающий производит последнюю выплату, Фаз возвращает ему залог. Если занимающий опаздывает хотя бы на день, то сделка считается разорванной. Фаз забирает себе все выплаты, полученные до этого дня, вместе с самим залогом. Кроме того, занимающий может подвергнуться всем наказаниям, описанным в подразделе *Авансы* в разделе Закупки в Рыночном Районе, представленном ранее в этой главе.

Займы в Допустимых Размерах

Разрешите нам использовать наш 35-летний опыт работы в Сигиле для того, чтобы помочь вам достичь ваших финансовых целей. Если вам нужны деньги для...

-Оплаты медицинских счетов
-Улучшения оружия
-Коммерческих сделок
-Приобретения магических компонентов
-Улучшения условий проживания

...то мы готовы помочь. Наши условия вполне удовлетворительны, наша репутация ничем не запятнана. Мы всегда с радостью рассмотрим ваше дело.

Бронзовый Грош

Ф. Москин Фаз. Владелец

Певчая Птица

В данный момент в Театре Морского Ветра

Час	**Исполнитель**
1	*Грапп&Грапп*
	Дуэт лютнь, услаждающий уши
2	*Танец Лебедей Фали Морш*
	Очарование Района Клерков
3	*М. Тайзин и Форд Бики*
	Лучший кукольный театр
4	*Иртин Протрикс*
	Стилист Бариаурской Песни
5	*Линн Сместер*
	Поэзия, идущая от сердца
6	*Братья-Модроны*
	Грохочуще-Оглущающая Комедия
7	*Т.Т. Урбаизии*

Жонглирование драгоценностями
8 *Танцевальный Ансабмль Сургиклайт*
Испытанные временем фавориты

Певчая Птица

Не дразните глазокрыла.
-Надпись на выставочной сфере в Певчей Птице

Для того чтобы привлечь богатых туристов в Рыночный Район и удержать их там, десять влиятельных торговцев (имена которых остаются тайной) использовали свои фонды для того, чтобы построить Певчую Птицу, обширную гостиницу, расположенную возле Великого Базара. На данный момент она работает уже больше двух столетий. Певчая Птица известна во всей вселенной своими вкусными блюдами, просторными комнатами и ослепительной атмосферой. И независимо от фракции, расы или профессии гостя ему всегда будут рады здесь - особенно это относится к невежественным праймам и провинциальным планарам с толстыми кошельками. Гости, которым не нравятся водяные ванны, могут получить целую бадью лавы, ледяных кристаллов или расплавленной меди. Комнаты могут быть охлаждены, нагреты или наполнены газом, в зависимости от пожелания обитателя.

Именно эта политика открытости делает Певчую Птицу такой популярной. Чистильщики улиц трутся плечами с ростовщиками, бариаур бросает кости за одним столом с тифлингами. Пьяница, прикорнувший в углу, может быть миллионером или убийцей. А то и тем, и тем одновременно.

Странники, которые устали пить, могут попробовать прекрасные блюда этой гостиницы, глазея во время еды на различных экзотических существ, находящихся в выставочных сферах. Они могут посетить магазины или погулять по Музею Черепов (и задуматься над тем, подобно тысячам предшествующих им посетителей, является ли череп обезьяны с Карцери настоящим, или же это обычная подделка). Они могут пригласить гостей на Танцевальную Площадку или насладиться представлением в Театре Морского Ветра. И, в конце долгого вечера, они могут снять комнату наверху за 8 серебряных монет и немного поспать. Некоторые указания для тех, кто приходит сюда впервые:

Подобно всем гостиницам, в Певчей Птице иногда вспыхивают драки. Если пьяница начинает распускать руки, то громилы из фракции Убийц Милосердия выбрасывают его на улицу и этим все заканчивается. Но глупец, который вытаскивает оружие, оказывается в одной из задних комнат, где громилы удерживают его до тех пор, пока не появляется патруль Гармониума. Для избежания подобных неприятных ситуаций, посетители обычно оставляют оружие в гардеробе.

Не тревожьте существ, находящихся в выставочных сферах. В последнем месяце один пьяница решил подразнить тигра с Маладомини куском сырой козлятины: тигр разбил сферу, сожрал козла в качестве закуски, а потом взялся за пьяницу.

Гости, которые хотят встретиться с одним из актеров Театра Морского Ветра, должны оставить записку на сцене, в которой должно быть предложение

встретиться с ними в баре. Попытка потревожить одного из актеров в гримерной считается нарушением этикета.

Внутри Певчей Птицы

Огромный медный орел, установленный в прихожей, прямо над дубовыми передними дверями, внимательно смотрит на каждого из входящих. Красивый бариаур-привратник в бархатной безрукавке приветствует регулярных посетителей по имени. Сразу же за дверями расположен гардероб, в котором принимают плащи, куртки, шляпы и оружие гостей. Тот, кто хочет освежиться после езды в экипаже (или очень редкой пешей прогулки), может сделать это в испускающей ароматы роз уборной. Корзины для мусора опустошаются в течение каждого часа; в конце концов, это гостиница первого класса.

Янтарные лампы, свисающие с потолка, заливают покрытый панелями из каштана обеденный зал мягким светом. В углах этой комнаты горят камины, а стены усеяны овальными зеркалами. Посетители сидят за круглыми дубовыми столами, покрытыми льняными скатертями, на каждой из которых вышиты различные виды певчих птиц. Странник может сесть возле вытянутой стойки бара, сделанной из каштана с медной инкрустацией, или же устроиться за одним из столов в обеденном зале. Тот, кто предпочитает безалкогольные напитки, может выбирать между кокосовым сидром и овечьим молоком из Туинна (подслащенным ванилью).

В центре обеденного зала находится три 20-футовых сферы, сделанные из прозрачного хрусталя (AC 3; для уничтожения сферы требуется 25 единиц урона). В каждой из сфер находится какое-то редкое существо, вместе со всеми растениями, минералами и пейзажем, привычными для его места обитания. Вентиляция обеспечивается благодаря маленьким дырочкам на вершине сферы. Владельцы гостиницы меняют зверей каждые несколько месяцев, так как новые существа гарантируют наплыв посетителей. В данный момент в сферах находятся Маладоминианский тигр (это порождение Баатора напоминает статую гепарда, вырезанную из черного гранита; в данной сфере лежит множество острых камней и находится грязевой пруд), бабочкомышь (из Чамады с плана Геенны, она напоминает бабочку с крыльями летучей мыши, сделанную из цельного куска железа; дно сферы покрыто жидкой лавой) и глазокрыл (из Бездны; он безмолвно висит в пустой сфере).

Маладоминианский тигр: AC 2; MV 9; HD 4; THAC0 17; #AT 3; Dmg 1d4/1d4/1d10; SA атака задними когтями; SD ошарашивается только в случае результата 1; SZ Средний (4 фута длины); ML 10 (Средняя); Int Звериный (1); AL Нейтральное; XP 420

Примечание: SA – атака задними когтями. Если тигру удается провести атаку двумя передними лапами, то он может царапать свою жертву задними лапами, каждая из которых наносит 1d6+1 единиц урона.

Бабочкомышь: AC 0; MV 1, Fl 24 (B); HD 1-2 hp; THAC0 20; #AT 1; Dmg 1 пункт; SZ Крошечная (1 фут длины); ML 2 (Ненадежная); Int Нет; AL Нейтральное; XP 15

Глазокрыл: AC42; MV Fl 24 (B); HD 3; THAC0 17; #AT 3 или 1; Dmg 1d6/1d6/1d4 или слезы; SA слезы; SD идеальное зрение на расстоянии до 25 миль, инфравидение до 120 футов; SZ Большой (размах крылеьв 15 футов); ML 12 (Учтойчивая); Int Низкий (5); AL Законно-Злое; XP 650

Примечание: SA - испускает слезы опускаясь или ныряя в сторону жертвы, находящейся в радиусе 100 футов (должен провести обычный бросок атаки); провалившая спас-бросок против яда жертва получает 2d6 единиц урона; в случае успеха - 1d6.

Посетители, которые хотя поесть в уединении, могут снять личную столовую за 3 gp за ночь. Цена включает услуги двух официантов и стража Убийц Милосердия, который стоит возле дверей в комнату, наблюдая за тем, чтобы никто не потревожил находящихся внутри.

Каждый, кто угрожает члену персонала или другому посетителю оружием закрывается в оббитой железом комнате. Потянув за медную цепь, висящую перед дверью, стражи активируют сигнальное устройство на крыше гостиницы, которое выбрасывает цветовые потоки в воздух (действующие, подобно заклинанию *цветных брызг*), привлекая внимание ближайшего патруля Гармониума.

В Певчей Птице работает 40 шеф-поваров (которые работают 8-часовыми сменами, каждая из которых состоит из 10 поваров), способных приготовить все, начиная легкими закусками и заканчивая целыми пирами. Кухня оборудована двумя железными духовками (в каждую из которых можно засунуть целую свинью), двумя большими деревянными плитами и садиком растений. В состав стандартного меню входят рыбные сэндвичи со сливками, салат из ягод шелковицы, шаррокские грибы, жареные рога нифльхеймского оленя, запеканка из перцовых орехов и вареные ноги слаада; стандартный обед стоит 6 серебряных монет (за напитки посетитель платит отдельно). Вместе со всеми заказанными блюдами подаются сахарные бисквиты Певчей Птицы - нежная выпечка, сделанная из каштанового теста и меда Байтопии.

Уникальной особенностью Певчей Птицы является ряд особых магазинов, расположенных вдоль левой стены обеденного зала. В *Быстрой Стрижке*, которой руководит парикмахер-полуэльф с Прайма, предлагают подстричь волосы, хвосты, гривы и бороды. В *Сладком Клыке* продаются конфеты из различных уголков вселенной. Лучше всего раскупаются куски медовой помадки в форме крапивника с надписью "Певчая Птица". В *Портретах Суруакса* художник-тифлинг готов нарисовать пастельную карикатуру на каждого, кто согласен позировать ему. Обычно портрет заканчивается в течение 20 минут, и обходится в 2 золотых монеты. *Цветы Финстир* представляют собой цветочный магазинчик, специализирующийся на доставке экзотических растений с Внутренних Планов. Они доставляются в любое место Сигила, за исключением Улья.

Посетители Певчей Птицы свободно могут посетить Музей Черепов, в котором представлена коллекция черепов из различных уголков вселенной. Там можно найти черепа гигантского магмового человека, драконида-бозака, владыки котов и того, кто именуется обезьяной Карцери (три пирамидальных черепа, прикрепленных к одному бронзовому хребту).

Танцевальная Площадка, которая расположена за пределами гостиницы, сделана из отполированного дуба и окружена железной оградой, и представляет

собой еще одно развлечение для гостей Певчей Птицы. Квартет мандолин (иногда сопровождаемый балалаечником), играет в оркестровой яме, расположенной посреди площадки.

Облака фимиама заполняют рассчитанный на целую сотню зрителей Театр Морского Ветра, в котором так же ощущается соленый аромат океанского воздуха. Бархатные занавеси свисают с авансцены, окружая сцену, ширина которой достигает 50, а глубина – 20 футов. Под сценой расположены склады декораций. На другой стороне сцены находится маленькая костюмерная. На балках гнездятся крапивники, которые время от времени пролетают над головами зрителей и щебечут в такт актерам (именно из-за этого гостиница и получила свое название). Программки, раздаваемые покупателям в обеденном зале, и расклеиваемые за пределами гостиницы оглашают нынешний порядок выступлений; каждое выступление занимает один час, и всего в день происходит восемь выступлений с 10-минутными перерывами.

На втором этаже находится 62 комнаты для гостей, в каждой из которых можно найти огромную перину, вазу с цветами (которые меняются каждый день) и мраморную ванную. Если гости не требуют обратного, то официант приносит им завтрак на рассвете тарелку со свежим виноградом, полбуханки фруктового хлеба, кувшин с липовым джемом и флягу овечьего молока из Туинна.

Истина: Фальшивые Кости

К сожалению для владельцев Певчей Птицы, их Музей Черепов вызвал немалый интерес у одного из обитателей другого квартала. Мастер Костей послал своих любимых верекрыс похитить выставленные там черепа и заменить их фальшивыми. На данный момент только три ценных черепа были подменены (один из них принадлежал обезьяне Карцери). Ходят слухи о том, что Маша Закк из Восстановления Тел Закк (смотрите раздел в конце этой главы) находится в сговоре с Мастером, обеспечивая его подложными черепами. Также поговаривают, будто она в некоторой степени является его супругой, или, по меньшей мере, посредницей: кажется, будто он встречается с ней гораздо чаще, чем с "обычными" странниками.

Дешевые Зелья Энсина

Я не знаю, зачем существуют богачи. Мне нужны только их деньги.
-Энсин, владелец Дешевых Зелий Энсина

Энсин (Pl/m/человек/W7/Свободная Лига/Законно-Добрый) варит свои зелья из дешевых компонентов - полученных в большинстве своем с Внешних Планов - и по ускоренной технологии. Соответственно, несмотря на относительную дешевизну зелий, их действие нельзя назвать воистину чудесным.

Зелье малого контроля над животными: Действие напоминает действие *зелья контроля над животными*. Использующий его может контролировать от 1 до 4 обычных животных, размеры которых не превышают крысиные, и интеллект которых не выше 1 пункта (звериный).

Зелье ограниченной невидимости: Действие напоминает действие *зелья невидимости*. Действует только ночью (или в условиях, напоминающих ночные, подобные темной комнате или подземной пещере) и в течение только 1-3 оборотов.

Зелье ограниченного лечения: Действие напоминает действие *зелья лечения*. Исцеляет только 1d6 единиц урона.

Зелье синего цвета: Действие напоминает действие *зелья радужных цветов*. Использующий его может стать только светло-голубым.

Зелье сопротивление утоплению: Действие напоминает действие *зелья подводного дыхания*. Использующий его может дышать водой в течение 10 раундов.

Энсин продает только ограниченное количество зелий одному покупателю. Кроме того, он обычно распродает все свои запасы очень быстро, и потому у него не всегда бывают все зелья.

Дешевые Зелья Энсина
для бережливых авантюристов

Сейчас в продаже	**В соответствии с последними ценами ингредиентов**
Зелье малого контроля над животными (**Лимит**: 3 дозы)	50 gp/доза
Зелье ограниченной невидимости (**Лимит**: 2 дозы)	50 gp/доза
Зелье ограниченного лечения (**Лимит**: 1 доза)	30 gp/доза
Зелье синего цвета (**Лимиты отсутствуют**)	**Раньше**: 25 gp/доза **Теперь**: 10 gp/доза
Зелье сопротивление утоплению (Лимит: 1 доза)	75 gp/доза

Эффекты не гарантируются
Зелья возврату не подлежат
Скажите им, что Харис послал вас - Х.Х.

Великий Базар

Свободная Лига считает всех посетителей Великого Базара – штаб-квартиры Независимых – потенциальными покупателями, в результате чего её члены относятся ко всем гостям этого места более или менее одинаково. До тех пор, пока странник не начнет дразнить двухголовых свиней в павильоне для крупного рогатого скота или совать свой нос в лоток с шелком, он может свободно делать покупки, пока ему это не надоест. Путешественник, которому нужны наличные, может посетить Доску Должников. Торговцы со всего Сигила используют эту доску для того, чтобы вывешивать там имена бедняг, которые не уплатили по счетам. Некоторые из них прилагают к именам награду. Странник, который вернет несчастного должника к указанному на доске кредитору, получит свою плату.

В отличие от большинства штаб-квартир других фракций, Великий Базар не состоит из одного здания. Вместо этого, он раскинулся под открытым небом

на огромной площади, заполненной палатками, магазинчиками и прилавками. На Базаре постоянно стоит настоящая какофония – крики, лязг, хохот, лай, свист – и море запахов – горячего хлеба, персиковых духов, свежей краски. Хотя обычно считается, что он расположен на одной площади, у Базара нет формальных границ: торговец, который не может найти место для своего лотка на площади, переходит в один из боковых переулков. Тем не менее, в любой из дней Великий Базар можно назвать не только самой многолюдной штаб-квартирой Сигила, но и самой большой.

Для Доски Должников.

Предназначено для демонстрации до дальнейшего уведомления:
Узнайте их преступления:

Генрерип Исмор

Невыплата 25 gp за оказанные медицинские услуги. Лазарет Изможденного Духа (Район Улья).
Награда: 5 gp за предоставление информации.

Юна Зусс

Невыплата платы за комнату в размере 12 gp. Пансионат Аириона (Район Гильдий).

Меррис Фенн

Невыплата гильдейских взносов за два месяца в общем размере 6 gp. Братство Строителей (Район Гильдии).

Неизвестный мужчина-человек, 50 лет, лысый, шрам под правым глазом, выбитый передний зуб. Отказ вернуть нанятую песчаную корову. Конюшни Зеленого Камня (Район Улья).
Награда: 3 gp за возвращение коровы или трупа вора.

Курт и Хурос Дриши

Отказ от уплаты 50 gp за лечение и похороны матери. Лазарет Изможденного Духа (Район Улья).
Награда: 10 gp за предоставление информации.

Шанна Кристин

Отказ от уплаты по счету в баре, в общем размере 35 gp. Слеза Баргеста (Район Клерков).
Награда: 1 gp за предоставление информации.

Неизвестный мужчина-бариаур, серые рога, шкура окрашена в красный цвет, носит медный амулет в форме яблока: Отказ от уплаты за одно зелье ограниченной невидимости в размере 12 gp.
Дешевые Зелья Энсина (Рыночный Район).

Макайта Исбури

Отказ от уплаты 100 gp за ампутацию ноги и операцию на глазах. Лазарет Изможденного Духа (Район Улья).
Награда: 20 gp за предоставление информации.

Великая Гимназия

Учитывая мраморные стены с золотыми прожилками, мягкие бархатные ковры и ониксовые канделябры которыми славится Великая Гимназия, это место действительно можно назвать самой роскошной из штаб-квартир.

Скрытые относятся к отдыху так же серьезно, как и физическим занятиям. В этом месте большая часть людей лежит в гамаках, вместо того, чтобы утыкаться носами в книги. Звуки, громкость которых превышает громкость шепота, считают ненужным шумом - если, конечно же, странник не находится в одной из рабочих комнат.

Стать членом Совершенного Ордена стоит хотя бы ради того, чтобы получить полный доступ к Великой Гимназии. В одной из здешних ванн, издающих аромат роз, час проходит подобно целой недели, проведенной на Жемчужном Небе. Апельсины и лимоны плавают в бассейне из слоновой кости для удобства проголодавшихся пловцов. Воистину это место, где могут помыться сами божества (хм, вряд ли - но могли бы, если бы Леди впустила их в Сигил).

Хотя предполагается, что приверженцы всех фракций могут прийти в Великую Гимназию, только Скрытые обладают свободным доступом в это место. Все остальные посетители должны следовать строгому набору правил или, если они не умеют двигаться, подобно молнии, их ожидает гнев могучих охранников. Для начала следует запомнить то, что гимназия открыта для общественности только тогда, когда Скрытые оповещают об этом, и обычно это значит, что прийти туда можно только на пару часов до и после анти-кульминации. Табличка снаружи гласит: *Время доступа в гимназию изменяется быстрее, чем Измененный меняет союзников*. Оружие, как, впрочем, и магические предметы с закусками, запрещено проносить на территорию Гимназии. (Предполагается, что гости могут купить все необходимое у самих Скрытых). Странник, желающий искупаться или провести время в профессиональной комнате (рукопашный бой, артистические выступления, музыкальные тренировки и так далее) должен назначить встречу за неделю до посещения Гимназии, которая может быть отменена в одно мгновение, если первым туда захочет попасть один из Скрытых. И для каждого, за исключением Скрытых, фрукты, находящиеся в бассейнах, стоят по 3 ср за штуку. Конечно же, все эти условия могут быть обойдены, если посетитель здесь по делу: Скрытые гордятся всеми договорами, пактами и сделками, заключенными в этих теплых ваннах, и они сделают все, чтобы сохранить свою репутацию.

Истина: Бааторианская Зеленая Сталь

Оружие и доспехи, которые продаются в Отрубленной Голове, сделаны из зеленой стали, которую импортируют с пустошей Авернуса, расположенного на плане Баатор. Этот металл легче обычной стали, и может затачиваться до бритвенной остроты, в результате чего бааторианское оружие легче носить с собой и оно наносит большим урон, чем его обычные подобия (смотрите таблицу, представленную ниже).

Пластинчатый доспех из зеленой стали легче обычного пластинчатого доспеха, но при этом несколько крепче, в результате чего при весе в 30 футов он дает базовый Класс Защиты, равный 1. Во всем остальном изделия из зеленой стали идентичны оружию и доспехам, описанным в Книге Игрока. (По желанию Мастера другие дельцы Сигила так же могут продавать оружие из зеленой стали. Статистики оружия из зеленой стали, продаваемого в других местах, могут отличаться от статистик, представленных ниже).

Оружие из зеленой стали Отрубленной Головы

Предмет	**Вес (фунты)**	**Урон**	
		S-M	L
Кинжал	1/2	1d4+1	1d4
Нож	1/4	1d4	1d3
Метательное копье	1	1d8	1d8
Копье	3	1d8	1d10
Полуторный меч			
Одноручный	5	1d10	1d12+1
Двуручный	5	2d6	2d10
Длинный меч	2	1d10	1d12+1
Скимитар	2	1d10	1d10
Короткий меч	2	1d8	1d10
Двуручный меч	8	1d12	2d10

Магазин Ксанист

Не нужно толкать. Поверни, слегка потри, потом осторожно потяни, подними, согни, а потом постучи и по нему или слегка подтолкни.
-Ксанист покупателю, который осматривает новое изобретение.

Еще один полезный магазин расположен на расстоянии квартала от Великой Гимназии. Как говорит его владелица: "Успех - это неизбежное следствие старательности, настойчивости и проницательности". Так что же делать, если вам вдруг понадобится измерить размеры Района Леди? Обратитесь к Ксанист (Pl/f/человек/W6/Свободная лига/Законно-Нейтральная), так как только у неё хватит таланта помочь вам сделать это. В четыре года она создала живую крысоловку для того, чтобы истребить грызунов, обитавших в подвале дома её родителей. В двенадцать лет она построила первый четырехколесный экипаж для Аркадианских пони. В восемнадцать она основала собственное дело, открыв магазин в квартале от Великой Гимназии, где она работает и по сей день, создавая новые изобретения для каждого, у кого есть мешок золота для оплаты её труда. (Лучше даже возьмите два мешка - Ксанист никогда не работает задешево).

Умения Ксанист сравнимы только с её надменностью. Если вы попросите объяснить её, как работает какое-то из изобретений, то она закатит глаза и фыркнет: "Зачем объяснять ослу, как устроена его повозка". Помешанная на своем внешнем виде Ксанист наняла специальную прислугу, которая обязана заботиться исключительно об её кудрявых, каштановых волосах. Ксанист

целыми повозками приобретает полотняные куртки, достигающие пола; она каждый день одевает новую куртку, сжигая старые в кремационной печи.

Ксанист предпочитает механические устройства заклинаниям, считая магию слишком легкой. "Каждый может поднять кирпич с помощью заклинания *левитации*", говорит она. "Но для того, чтобы поднять его с помощью шестеренок и блоков, требуется настоящий технический гений". Она избегает кампании людей, полагаясь вместо этого на трех ученых обезьян - косматых обезьян Элизиума с кукольными лицами - в качестве помощников. Ксанист заточила зубы обезьян так, что они превратились в бритвенно-острые клыки, и теперь использует их и в качестве телохранителей.

В данный момент Ксанист разрабатывает устройство, которое она называет упряжь "бабочкомыши". Оно состоит из пары металлических крыльев, напоминающих крылья летучей мыши, которые прикрепляются к спине странника, вместе с пусковой рукояткой, которая находится на панели, прикрепленной к его груди кожаными ремнями, как, впрочем, и сами крылья. После поворота пусковой рукоятки крылья начинают двигаться, поднимая путешественника в воздухе. Ксанист верит, что это изобретение принесет ей целое состояние, и, скорее всего, она права. Проблема состоит в том, что упряжь не работает. Ксанист считает, что она могла бы исправить недостатки конструкции в том случае, если бы у неё под рукой была настоящая бабочкомышь, но единственный представитель этого вида находится в **Певчей Птице**, и её хозяин не собирается продавать эту реликвию. Ксанист готова профинансировать экспедицию на Геенну для того, чтобы поймать бабочкомышь. Но до сих пор ей не удалось найти никого достаточно отважного - или глупого? - чтобы принять её предложение.

Ксанист: AC 10; MV 12; hp 23; THAC0 19; #AT 1; Dmg 1d4 (кинжал); SZ Средний; ML Устойчивая (12).
Интеллект 16.
Заклинания: 1-ый уровень - *идентификация, сон магический снаряд, невидимый слуга*; 2-ой уровень - *продолжительный свет, чтение мыслей*; 3-ий уровень - *огненный шар, облик духа*.

Обезьяны Ксанист: AC 8; MV 9; HD 1+1; THAC0 19; #AT 1; Dmg 1d6; SZ Крошечный (2 фута длины); ML Средняя (8); Int Низкий (6); AL Законно-Нейтральное; XP 15.

Истина: Изобретения Ксанист

Смотрите диаграмму.

Устройство для измерения расстояния. Это устройство позволяет носильщикам паланкинов и кучерам экипажей рассчитывать точную стоимость своих услуг. Когда колесо экипажа (a) вращается, ось входит в закрытую коробку (b), приводя в действие набор шестерней (c). Последняя шестерня поворачивает покрытый выемками стержень (d), который натягивает струну (e). Когда струна оказывается в натянутом положении, она открывает навесной контейнер (f), освобождая лежащий там железный шар (g), который скатывается вниз по пандусу (h) и падает в медную чашку (i). Звук падающего в чашку шарика предупреждает носильщика или водителя о том, что определенное расстояние уже было пройдено. (С помощью удлинения и

сокращения струн можно устанавливать различное расстояние). Поворачивая ручку "новый покупатель" (j), хозяин этого устройства вновь оставляет струну.

Устройство для освобождения канареек. Это устройство было заказано владельцами Певчей Птицы, которые установили его в углу обеденного зала для того, чтобы развлекать посетителей. Огонь (a) зажигается в духовке, нагревая воду в закрытой кастрюле. Пар идет по закрученной трубе, а потом опять конденсируется в воду, а затем собирается в ведре. Когда ведро тяжелеет от воды, оно начинает тянуть за собой веревку, которая идет через два колеса, свисающих с деревянной поперечины. Веревка поднимает серебряную клетку, освобождая находящуюся там канарейку. После этого канарейка начинает летать по комнате к восхищению обедающих.

Таксидермическая Лавка Закк

В небольшом доме возле Великой Гимназии находится одно из самых полезных (хотя и неприятных) заведений этого района. Если странник считает надпись на железной двери Восстановления Тел Закк унылой...

Плач не о смерти, а о рождении

...то пускай сначала зайдет внутрь. Внутри темно, как в могиле, и в этом месте, заполненном чучелами различных животных – лошадей, ящеров, гигантских крыс и всего, чтобы ходит, ползает или скользит по земле – витает запах гниющего мяса и негашеной извести. И в углу, наполовину скрытом тенями, стоит воин-гитзерай, сжимающий в руках медный меч, женщина-тифлинг, облаченная в шелковую мантию и полный эльф-официант, сжимающий в руках поднос. Они так же являются экспонатами.

Таксидермист-самоучка – по праву считающийся лучшим в Сигиле – Маша Закк (Pl/f/человек/F4/ Хранитель Праха /Хаотично-Нейтральная) готова сделать любое чучело для любого человека и по любой причине. Трофеи, сувениры, театральный инвентарь: Закк все равно. Она любит свою работу так сильно, что готова уменьшить цену своей работы до - бpp - одной кости. Цены варьируются от 2 gp за кошку или собаку и до 20 gp за существо, размеры которого достигают размеров человека. (Или за самого человека).

В отличие от большинства Хранителей Праха, 80-летняя Закк необычно приветлива, возможно, из-за того, что она постоянно окружена своими любимыми товарищами. Всегда облаченная в чистую черную мантию, она завязывает свои длинные седые волосы в две длинных косы, приветствуя посетителей морщинистой улыбкой и чашкой дымящегося оранжевого чая. Она может попросить разрешения у особенно необычных гостей на то, чтобы использовать их тела после их смерти.

Странник, желающий заработать немного денег, может сразу же отправляться к Закк, так как ей всегда нужен кто-то для выполнения небольших поручений. Она платит 1 sp в день за проведение необходимых ей закупок и помощь при уборке оставшихся после набивки чучел останков. (Так как Закк все равно, что будет с ними, странник беспрепятственно может продать их ближайшему мяснику).

Сборщики часто приносят ей наиболее интересные находки, так как она платит лучше, чем Хранители Праха в Морге; кроме того, каждому когда-нибудь может понадобиться помощь таксидермиста. ("Доказательства того, что вы убили того камбиона в Бездне? Просим сюда, господин"). Она так же готова приобретать необычные трупы для своей коллекции; странник, который

принесет ей неповрежденное тело грязевого мефита, к примеру, сможет самостоятельно определять цену.

Район Улья

Путешествие в Сердце Безумия и Введение в судьбы тех Несчастных, которые должны жить в самых Жестоких и Темных Трущобах Сигила

Жизнь - очень дешевая штука, брат, но нигде она не является более дешевой, чем в районе Улья, отвратительной коллекции пронизанных грязью трущоб и разорванных палаток, которые больше бы подошли крысам, чем гуманоидам. Ищешь честную работу? Ищи дальше. Улей - это хорошее место для карманников и шулеров, но уж никак для ювелиров или торговцев произведениями искусства. Но это прекрасное место для Хранителей Праха - учитывая то, что здесь находится штаб-квартира их фракции, Морг, а так же огромное количество трупов, которых хватит для того, чтобы заполнить крематории Морга еще на пару эонов. И это идеальное место для штаб-квартиры Хаоситектов, так же именуемой Ульем (Хаоты не слишком хорошо умеют придумывать хитрые названия - а зачем трудиться?). Подобно гнойному нарыву в центре этого района раскинулись убежища и дома Хаотов - а точнее, подобно целому скопищу нарывов. Кроме того, здесь находится Застава, штаб-квартира Мрачной Каббалы: для того, чтобы доказать всем, что существование является всего лишь жестокой шуткой, Безрадостному достаточно лишь ткнуть пальцем в то, что расстилается за оконным стеклом.

Большая часть жизни в Улье представляет собой утомительное путешествие по дороге отчаяния, у которой может быть только один финал - смерть. Но это не просто смерть от старости. Смерть в Улье обладает множеством исключительно отвратительных обличий.

Возьмем, к примеру, историю старой Нивии Шивис. Когда её тело, наконец, было обнаружено, то даже Аллеша, её собственная сестра, не смогла опознать тело. От него остались одни только ноги.

Кто-то мог бы увидеть в этом грустную иронию. Нивия хотела сделать, как лучше. Кто-то должен был избавиться от Косого Мака, и Нивия решила взяться за это самостоятельно. Были глупцы гораздо более опаснее Косого - он получил свое имя, когда драка в Выбитой Костяшке оставила его без одного глаза - но не было никого, кто был бы более надоедливым.

Косой воровал обувь, и его жертвами обычно становились дети. Ребенок шел вниз по улице, задумавшись о чем-то, когда Косой затаскивал его в аллею, срывал ботинки с его ног, а затем убегал с ними, подобно таракану, оставляя босого ребенка звать маму. Косой продавал ботинки какому-то бедолаге за пару медяков, а затем покупал себе выпивку.

И когда дочь Нивии, 8-летняя Цинда с волосами цвета миндаля, пришла домой плача и рассказывая об одноглазом чудаке, который сбил её с ног и украл её ботинки, Нивия решила наказать Косого раз и навсегда. Вооруженная дубинкой, которая была размером с её ногу, Нивия бросилась в Трущобы.

Нивия нашла Косого посапывающим на груде кирпичей, которая когда-то была чьим-то крыльцом. Она подняла дубинку и хорошенько ударила туда, где когда-то находился его левый глаз. И тут появился Кадикс - монстр, которого немногие видели; монстр, которого хотело бы видеть еще меньше людей.

Кадикс сожрал всего Косого. Он сожрал почти всю Нивию. За исключением её ног.
Наш Кадикс. Такой шутник.
Кто-то мог бы подумать, что местные жители должны быть благодарны Нивии. В конце концов, она проявила какую-то инициативу - если бы не она, то Косой, наверное, до сих пор воровал бы обувь. И кто-то мог бы решить, что они должны были бы скучать по старой Нивии. В конце концов, она прожила здесь всю свою жизнь, знала каждого и никогда не создавала никому проблем.
Но местные жители просто забыли об этом. "Подумаешь, еще одним воришкой стало меньше", сказали они. Большое дело. Есть много других воров, готовых занять свое место. Что же в отношении Нивии, то она была слишком глупой, чтобы жить. Она знала, что ей суждено. Она получила то, что заслужила.
Звучит бессердечно? Это не так.
Это Улей, брат.

Краткий Обзор

Представьте себе, что силы сгребли в одну большую кучу около тысячи зданий, слегка встряхнули их, потом бросили вниз с большой высоты, а затем еще и протоптались по ним. Это Улей.
Говорят, что в Улье живут самые глупые убийцы Сигила: если бы у них была хоть чуточка мозгов, они бы давно перебрались в более безопасный район. Или, по крайней мере, туда, где легче дышать.
По сравнению с Ульем, аркадианский свинарник пахнет, подобно яблочной роще. Но не только полуразрушенные здания испускают восхитительный аромат. И не только недостаток гигиены может объяснить его, хотя многие из здешних жителей принимают ванну только тогда, когда они падают в лужу с грязью. В большинстве своем стоящая здесь вонь объясняется густой и темной дождевой водой, напоминающей сироп, которая течет по улицам, подобно нечистотам, вытекающим из сточной трубы.
Вы когда-нибудь видели уличные канавы в Районе Леди, предназначенные для дождевой воды? Они действительно широкие, красивые и большие. А дабусов в Районе Клерков? Как только заканчивается дождь, они выскакивают на улицы для того, чтобы убрать собравшийся там песок. С другой стороны, канавы для дождевой Воды в Улье заполнены мусором, и первые уборщики появятся здесь одновременно с отказом Стяжателей от золота. Здесь дождевая вода собирается в отвратительные лужи, причем размеры некоторых достигают размеров небольших озер. Многие обитатели Улья используют эти лужи для того, чтобы сливать туда нечистоты и выбрасывать мусор. Если Силу Орсмондеру в Мясной Лавке Орсмондера доставляют протухшее мясо, то он выбрасывает его в заднюю дверь, где оно с плеском шлепается в лужу с водой. Да и пруд, расположенный за Лазаретом Изможденного Духа, называется Кладбищенским Прудом не просто так.
Тот, кто составлял планировку этого района, скорее всего не знал такого понятия, как прямая линия, ибо улицы расходятся в любом направлении: некоторые из них заканчиваются тупиками, а другие совершают круг и заканчиваются там же, где и начинались, подобно змеям, заглатывающим свои хвосты. Учитывая то, что для покупки земли требуются деньги, новые здания строятся прямо поверх старых, в результате чего здешние строения напоминают горы коробок, которые вот-вот разрушатся. Понятно, что все это не имеет

значения, если, конечно же, не учитывать мнения тех несчастных, которые ухитряются случайно свалиться с одного из подобных домов. Скопище мраморных зданий, которое расходится по Улью от Заставы - это скопление называется Мраморным Кварталом - считается лучшей частью района, в пределах которой можно найти несколько хороших магазинов, правительственные центры и кучку знатоков, у которых есть деньги. В противоположном конце Улья расположены дымящиеся руины, именуемые Трущобами, где царит темнота и смерть. Повсюду тянутся жилые дома, основную массу которых составляют хибары с косыми крышами и изрыгающими дым трубами.

Хотите узнать, что оставшаяся часть Сигила думает об Улье? Большая часть странников просто пожимает плечами. Некоторые только сжимают кулаки. Тем не менее, большая часть Скованных знает об этом месте очень немного. Основным источником этих знаний является то, что они услышали на Великом Базаре или прочитали в книгах, подобных произведению Джины Илли "Темнейший Сигил".

Странник, которому нужно говорить о том, что не следует ходить по улицам Улья одному, особенно ночью, заслуживает того, чтобы его ограбили. Но если у путешественника просто нет выбора, но ему лучше всего держаться поближе к Дороге Шепота, самой большой и наиболее многолюдной улице Улья. Лучше всего освещен Путь Черного Сапога, благодаря любви здешних бедолаг к поджиганию брошенных домов. Переулок Судьбы, отходящий от Черного Рынка, является хорошим местом для поиска головорезов и охранников. Ищете дешевую пивную? Отправляйтесь на Улицу Обрубка и следуйте за пьяницами. Большой выступ посреди Аллеи Смеющего Кота? Скорее всего, это обвалившаяся арка, использовавшаяся в качестве портала, ведущего на Баатор. Кажется, будто отцам города надоели адские гончие, пролезавшие через неё, и потому они решили уничтожить этот портал и завалить его камнями. (Вопрос в том, работает ли он до сих пор? Если так хочется узнать, откопай и посмотри). Так же запомните Улицу Раздробленной Кости (худшее место по эту сторону Трущоб), Переулок Двух Ламп, где странник может найти лучшую пищу Улья, обычно продаваемую уличными торговцами; обязательно попробуйте мятный хлеб) и Двор Темного Источника (дом изысканных гитзераев, которые не любят праймов).

Большая часть таверн Сигила представляет собой крысиные норы, которые отличаются только своими названиями, и тем, что сюда ходят одни и те же посетители, которым просто не хватает фантазии для того, чтобы отправиться в другое место. *Выбитая Костяшка* известна своими ночными драками; здесь нет мебели (здешние завсегдатаи давно уже разбили её) и потому посетителям приходится поглощать своей эль стоя. *Питейная Бенни*, расположенная в Мраморном Квартале, известна своим вином из туманных ягод (3 sp за стакан, 10 gp за галлон), известным почитателям которого является Бордон Мок. Преступники всех мастей отправляются в *Колоду Мясника*, пивную, которой руководит престарелый огр, именуемый Трунфелдом Трехзубым, который собирает информацию в качестве своего хобби, и продает её каждому, кто хочет потратить деньги.

В *Лилипутах* живет прикованная к стене и обильно потеющая кожистая крыса, которую привезли из Ойноса на Серой Пустоши. (Кожистая крыса во всем напоминает черепную крысу, не считая того, что она лишена меха и телепатических способностей). Беднягу, который напивается до

соответствующего состояния, усиленно убеждают попробовать её пот, который действует, подобно зелью уменьшения. После этого уменьшившегося пьяницу бросают в стеклянную банку с голодной ящерицей, и все посетители Лилипутов собираются рядом, чтобы повеселиться.
И, кроме того, здесь есть *Ноль*, где чаще собираются Безрадостные, желающие показать себя и посмотреть на других. Для того чтобы продемонстрировать бессмысленность бытия, некоторые покупатели покупают полные кувшины выпивки и берут разбитые стаканы, в которых невозможно ничего удержать; другие берут пустые кувшины и целые стаканы; а третьи все же берут целые стаканы и кувшины с пузыристым. Действительно невезучим посетителям попадается следующее - прекрасные и идеально целые стаканы, и абсолютно пустые кувшины, в которых нет ни капли выпивки. (Если вы хотите выпить, то никогда не приходите сюда. Лучше найдите заведение, в котором Безрадостные бывают не так часто).

...беспомощные крики сотен коз, идущих на смерть по узкой лесенке, ведущей в мрачное каменное здание, именуемое Мясной лавкой Орсмондера, где им суждено было превратиться в фарш, которым будут питаться жители Улья. Рычащая собака - или же это был волк? - кусала их за ноги, подгоняя вперед. Жестокий владелец этого места, взгромоздившийся на гнилой подоконник, бил их палкой, вызывая еще более отчаянное блеяние.
Но хуже криков обреченных существ была реакция собравшейся рядом толпы, пестрого собрания пьяниц, хулиганов и бродяг, которые с наслаждением следили за агонией животных. Некоторые из них даже забирались на крыши, чтобы лучше видеть происходящее. Некоторые бросали в коз мусором. Другие умоляли владельца лавки начать резать животных прямо на улице, чтобы они смогли заключить пари.
Но хватит. Я не буду осквернять эту страницу...
-отрывок из "В Темнейшем Сигиле" Джины Илли

Истина: Грязевые Порталы

Грязевые порталы Улья напоминают лужи с коричневой водой, средний диаметр которых достигает 2 футов. Они испускают слабое янтарное свечение, которое можно увидеть только с расстояния в несколько футов. *Определение магии* и подобные заклинания открывают их истинную природу.
Порталы являются временными, они существуют всего около недели, и при этом они связывают Улей с Параэлементальным Планом Грязи. Это односторонние порталы; таким образом, странник может перейти на План Грязи со стороны Улья, но не наоборот (за исключением грязевых мефитов, описанных ниже). Одновременно в Улье обычно не бывает больше дюжины грязевых луж. За один раз лужа может воздействовать всего на одну жертву.
Если неживая материя, подобная дождевой капле или камню соприкасается с лужей, то она сразу же исчезает и появляется в случайном месте Параэлементального Плана Грязи. Персонаж или существо, которые соприкасаются с лужей, должны сделать спас-бросок против заклинания. Если бросок успешен, то лужа не воздействует на потенциальную жертву. Если бросок проваливается, то тело несчастного бедняги удлиняется и размякает,

постепенно уходят в портал. Жертва не может выбраться оттуда, наложить заклинание или предпринять какое-либо другое действие; в этот момент на помощь несчастному должны прийти его товарищи. Каждый из них должен сделать успешный бросок Ловкости с отрицательным модификатором -2, объясняющимся тем, что они сами не должны соприкасаться с лужей. Жертвы, которых не сопровождают товарищи, или же те несчастные, старания друзей которых пропадают впустую, исчезают в течение 2-5 (ld4+1) раундов. (Они появляются в случайном месте Параэлементального Плана Грязи; если Мастер не желает обратного, то они исчезают для того, чтобы никогда больше не появляться).
Заклинание *рассеивания магии* или подобное ему, наложенное товарищем несчастного, сразу же освобождает жертву и восстанавливает её тело. Кроме того, несчастный может быть вытянут из портала товарищем, Сила которого равняется, как минимум, 15, в случае успешного броска Силы. Двое и более странников, прикладывающих совместные усилия, вытягивают жертву автоматически (без каких-либо бросков), если общая сумма значений их Силы достигает 25. Тело освобожденной жертвы принимает нормальный облик в течение 1-4 раундов; во время восстановления несчастный не может предпринимать какие-либо действия. Два раза в день (точное время определяется Мастером), облако отравляющего газа, диаметром в 20 футов, поднимается из каждого грязевого пруда, воздействуя на всех, кто оказывается неподалеку. Коричневатый газ, испускающий аромат тухлых яиц, действует, подобно заклинанию *вонючего облака*, и рассеивается спустя 3 раунда.
Иногда через лужи проходят грязевые мефиты, которые пытаются ухватить прохожих. (Мефиты могут просунуть в эти порталы руки, но не могут полностью перенестись с их помощью в Сигил). Мефит пытается нащупать чьи-то ноги всего на протяжении нескольких минут, и если ему не везет, то он возвращается обратно на План Грязи. Мефит, которому удается схватить жертву, пытается затащить её в лужу; жертва, которая соприкасается с её поверхностью, оказывается в описанном выше положении. Не оказывающий сопротивления странник (к примеру, находящийся без сознания) оказывается в луже в течение 1-2 раундов. В противном случае, жертва, которой удается сделать бросок Силы, может вырваться из захвата мефита; его руки сразу же исчезают, скрываясь в портале. Кроме того, любая успешная атака, проведенная по рукам, которая наносит 1 или более единиц урона (предположите, что рука обладает AC 6) заставляет мефита освободить жертву и отступить. (Тем не менее, заметьте, что мефит обладает иммунитетом к определенным разновидностям урона, описанным ниже).
Грязевой мефит: AC 6; MV 12, FI 24 (6); HD 3; THACO 17; #AT 2; Dmg ld3/ld3; SA вонючее облако; SD врата, иммунитеты, регенерация; SW мгновенно уничтожается заклинние превращения камня в грязь; SZ Средний (5 футов высоты); ML Неутойчивая (6); Int Средний (10); Al Нейтральное; XP 420.
Примечания: SA - *вонючее облако* в течение каждого раунда без ограничений, радиус 10 футов, накладывает его, как волшебник 3-его уровня; SD - может проводить через *врата* еще одного грязевого мефита раз в час; обладает иммунитетом к режущему и колющему урону; регенерирует 1 хит-поинт в раунд в стоячей воде.

Отсюда – Туда

Предположим, что Рианнон Черный Плащ должна присматривать за определенным бизнесом в Районе Клерков, и, следовательно, ей необходимо проверить его налогообложение в Зале Записей, но при этом она не знает, как туда попасть. Нет проблем. Она может нанять проводника, который покажет ей самый короткий путь. Или, к примеру, она находится в Рыночном Районе и

хочет проверить несколько пищевых магазинов. Опять же никаких проблем. Она может нанять паланкин, который доставит её туда, куда она пожелает.
А теперь представьте, что она оказалась в Улье и должна что-то найти здесь. Теперь у неё уже есть проблемы. Конечно же, в Улье есть свои собственные фактотумы, но они не славятся своей добродетельностью или скоростью работы. Большая часть фактотумов Безрадостных не видит смысла в том, чтобы куда-то спешить. Фактотумы Хаотов известны своей гнусной привычкой ходить кругами. (Хм, что же насчет фактотумов Хранителей Праха, то можно сказать одно - прекрасная возможность совершить путешествие в набитой мертвецами тележке).
И забудьте о паланкинах. Некоторые из больших шишек Мраморного Района обладают своими собственными паланкинами, но очень сомнительно, что они одолжат их чужаку, подобному Рианнон, если она не согласится передать им целый мешок денег. Проводники? В большей части Улья проводников называют "кошелькорезами" или "головорезами". Уловил отличие, брат?
Странник может нанять скакуна в Конюшнях Зеленого Камня, но учитывая состояние предлагаемых там животных, это довольно рискованное предприятие. Даже с хорошим скакуном путешествовать по Улью после наступления темноты очень и очень сложно. Ночью создается впечатление, будто весь этот район затоплен смолой. Когда поднимается туман, бедолага может пройти мимо своего собственного дома и не узнать его. Конечно же, горящие бочки с мусором и отблески крематория Хранителей Праха обеспечивают незначительную иллюминацию, но её явно недостаточно.
Из-за недостатка посохов света, в Улье гораздо меньше фонарщиков, чем где-либо еще в Сигиле. Они обычно собираются где-то возле таверн, подобных Выбитой Костяшке или Лилипутам - да и вообще всех заведений, где пузыристое продают целыми бочками, и встречается множество людей, которых необходимо проводить домой. Цена? Несколько медяков и все, что фонарщику удастся выудить из карманов пьяницы. Тем не менее, самые хитроумные бойцы могут нанять фонарщика на целую ночь всего за одну буханку хлеба или бутылку козьего молока: эти несчастные проводят целые дни без пищи и никогда не отказываются от еды.
Указание местонахождения трупа позволит не только завоевать вечную благодарность Сборщиков, но и проехаться на задке их повозки. Они могут отвезти своего информатора в любое место Улья, если, конечно же, они при этом смогут утром вернуться в Морг. За один или два медяка странник сможет проехаться на козлах. Но, учитывая то, что это не нравится Хранителям Праха, а Сборщики не хотят терять свою работу, пассажиру обычно приходится лежать в повозке среди мертвых и притворяться одним из них. Это не слишком приятный метод путешествия, особенно если Сборщики забывают о том, что сзади лежит кто-то живой, и бросают несколько трупов прямо на несчастного.
Вкратце можно сказать, что у странника в Улье не слишком много возможных способов преодоления расстояния, и ни один из них нельзя назвать хорошим. Но какой же из них все же является лучшим? Ответ прост - путешественник, у которого достаточно времени и здравого смысла, просто пойдет пешком. Это относительно безопасно, так как ходьба привлекает не так много внимания, как езда в паланкине. (Бедняге нужна определенная сумма денег для того, чтобы нанять паланкин, тогда как любой глупец с ветром в карманах может идти пешком). И если события оборачиваются не самым лучшим образом - к примеру, подвыпивший огр решает посмотреть, сколько черепов он сможет

раздробить до того, как свалится на мостовую - несчастному гораздо легче будет залезть под ближайшее крыльцо и отсидеться там до тех пор, пока все не утихнет.
Вдобавок к наблюдению за обычными опасностями, подобным пьяницам и грабителям, умный странник должен так же следить за лужами-убийцами. В Улье лужи повсюду - более распространенным звуком, чем стон, здесь является только плеск - но только некоторые из них светятся, и именно они оказываются убийцами. К сожалению, свечение является таким незаметным, что его сложно заметить с расстояния, превышающего несколько футов. Лучше всего следить за размером лужи: убийцы обычно не превышают размером обеденные тарелки. А еще лучше проверять поверхность, окуная в воду палочку - желательно длинную палочку. Содержимое лужи-убийцы может напоминать воду, но на самом деле оно является вязким, как клей.
На самом деле это не лужи, а временные порталы, ведущие на Параэлементальный План Грязи. (Глупцы, которые думают, что все порталы выглядят, как арки или двери, долго в Улье не живут. Здесь все по-другому). Иногда грязевые порталы испускают отравляющий газ, который достаточно силен, чтобы заставить любого знатока свалиться с ног. В других случаях из луж высовываются костяные маленькие руки, покрытые коричневой грязью, которые начинают шарить вокруг, затягивая в лужу прохожих. Это происходит, как только руке удается схватиться за ногу несчастного странника. Каждый, кому не повезет наступить на один из грязевых порталов - или оказаться в его глубинах благодаря какой-нибудь костяной ручке - скорее всего, увидит Сигил в последний раз. Как только его нога прикасается к поверхности лужи, тело странника начинает размягчаться и удлиняться, превращаясь в нечто, напоминающее грязное хлебное тесто. Лужа-убийца поглощает несчастного подобно тому, как змея проглатывает крысу. Он кричит, булькает, а затем исчезает.
Все части Улья очень сильно напоминают друг друга. Покосившиеся дома из потрескавшегося кирпича и гниющего дерева возвышаются по обе стороны улицы. На одном из углов находится магазин мясника, и куски окровавленной плоти висят на ржавых крюках. На противоположном углу находится неприглядная таверна, дверь которой едва держится на петлях, а возле одной из стен лежит полдюжины пьяниц. На каменной стене висит плакат, рекламирующий соревнования по боксу, которые закончились еще шесть месяцев назад, причем и плакат, и стена, заляпаны кровью. Холодный ветер несет запах вареного лука, погоревшего жира и протухшего пива.
Немногие здания Улья обладают именами или уличными номерами. Местные жители отличают их друг от друга благодаря различным особенным чертам. Красная рубаха, висящая на подоконнике, может сказать обитателю Улья о том, что здесь живет пекарь; сапог на палке может указывать на популярную таверну.
На дверях некоторых домов выцарапаны различных комбинации букв X и O. Эти символы, именуемым метками убежищ, обычно указывают на то, что обитатели данных зданий в определенной степени являются рыцарями гроша, подобно владельцам игорных залов или работорговцев. Местные жители хранят значение меток в секрете; нет никакого смысла привлекать внимание надоедливых доброхотов или патрулей Гармониума, пусть даже Твердоголовые и появляются здесь чрезвычайно редко.

То, куда странник может повесить свою шляпу, зависит от его занятий. Высокопоставленные лица и знатоки, количество которых составляет около 2% от всего населения Улья, живут в Мраморном Районе. Эти дома кажутся довольно неказистыми снаружи - черные мраморные стены, грязные и поцарапанные и часто покрытые остролистником - но внутри они убраны воистину роскошно, блистая бархатными драпировками, медными столиками и дотионской керамикой. Убогий внешний вид служит защитой от нищенствующих бедолаг Улья.
10-20% населения, обладающие стабильной работой ремесленников и хозяев магазинов, живут в арендованных домах, раскиданных вокруг Мраморного Квартала, а так же многочисленных семейных домах, которые разбросаны по всему Улью. Типичное жилище состоит из 2-3 этажей, разделенных на полдюжины комнат, которые заполнены железными кроватями и деревянными остовами лежанок. В одной комнате живет до пяти человек. Хотя арендованные дома находятся в довольно жалком состоянии, там обычно нет насекомых или убийц.
Оставшиеся жители Улья живут в трущобах, которые настолько грязны, что большая часть чужаков считает, что в них нельзя держать даже свиней. Помешавшиеся на деньгах землевладельцы - некоторые из Района Леди, а некоторые из Района Клерков - покупают целые кварталы Улья с помощью всего пары слов и застраивают их лачугами. Бедняги платят огромные деньги за привилегию жить в них, и, иногда, сумма арендной платы достигает 1 серебряной монеты в неделю. Неудивительно, что многие предпочитают жить на улице.
Типичный дом в трущобах представляет собой одну грязную комнату, заполненную десятью или более беднягами. Скудная меблировка может включать в себя шерстяные ковры для сна (тонкие шерстяные прямоугольники, которые так же исполняют функцию полотенец), деревянная бадья для мытья (наполненная коричневой дождевой водой) и сделанный из грубых кирпичей камин. Дырка в потолке, накрытая джутовым лоскутом, представляет собой единственную вентиляцию. Стены наполнены тараканами. Мусор выбрасывается из окон или складируется под половицами. Яма на аллее выступает в качестве туалета для полудюжины семей.

...прежде, чем начать обвинять в окружающих условиях самих обитателей, разумный человек предположит, что они в основном являются жертвами географии. Широкие бульвары разрушенных зданий отделяют Улей от Нижнего района. Непроходимые руины, известные, как Трущобы, вместе с остатками Стены Основателя - безумной попытки возвести барьер, который защищал бы изысканные семьи бюрократов Сигила от развращающего влияния Улья - находятся между этим районом и Районом Клерков. Улей, изолированный как культурно, так и экономически, вынужден полагаться на собственные ограниченные ресурсы. И именно потому, когда оставшаяся часть Сигила процветает, Улей продолжает оставаться в состоянии застоя. Изоляция приносит с собой нищету, нищета - преступления, а преступления вызывают всеобщее отчаяние, которое существует и по сей день, несмотря на все старания добросердечных...

-отрывок из "В Темнейшем Сигиле" Джины Илли

Буфетная Аллеши

Во время одного из редких приступов сострадания, высокопоставленные лица Зала Ораторов в Районе Клерков решили протянуть руку помощи обитателям Улья и обеспечить их пищей, закупаемой на средства, которые собирались бы с помощью умеренного налога, накладываемого на торговцев и землевладельцев. Этот план действовал всего месяц, когда начались протесты. "Помощь развращает!" лаяли Стяжатели. "Бесплатная еда делает жителей Улья ленивыми!" "Это аморально!" ревели Законники. "Это делает жителей Улья зависимыми!" Все это произошло около 50 лет назад. Программа действовала меньше шести месяцев.

Освобожденные от развращающего воздействия регулярных обедов, жители Улья начали голодать. К счастью, в Улье начали возникать благотворительные кухни. Если бы не они, то кто знает, сколько бы бедолаг умерло на улицах.

Наиболее известной из этих кухонь является Буфетная Аллеши, которой управляет Аллеша Шивис (Pl/f/человек/F5/Свободная Лига/Законно-Добрая), и которая располагается в заброшенной мастерской всего в сотне ярдов от Трущоб.

Хотя большая часть кухонь пускает посетителей только выборочно - в некоторых местах отказывают детям, в других закрывают двери перед гитзераями или тифлингами - в Буфетную может прийти каждый. Вывеска на окне позволяет догадаться о том, что какие блюда можно попробовать сегодня.

Несмотря на неприятное соседство, в Буфетной удивительно приятно и уютно. Кирпичные стены покрыты цветными плакатами, на которых красуются надписи, вроде: "Полный желудок поднимает душевное состояние" и "Завтра будет новый день". Связки бумажных полосок, призванных напоминать цветочные буфеты, украшают чистые деревянные столы, заполненные дымящимися кастрюлями с томатным супом и тушеными голубями. Длинные очереди нищих спокойно ожидают своей порции, развлекая себя песнями, которые превозносят качество здешней еды. К ним часто присоединяется сама Аллеша, которая вызывает улыбку даже у тех людей, абсолютно нечему радоваться.

В чашке песок -
Хорошо для меня
Без грязного хлеба -
Мне не прожить и дня.
Скажи мне, Аллеша
Что здесь лежит?
Не спрашивай, глупец -
Авось не сбежит!

Хотя Аллеша не требует платы за еду, она просит своих гостей пожертвовать час или два на работу, состоящую в выпекании хлеба, заваривании чая и мытье полов. Люди, которые помогают ей, завоевывают право провести здесь ночь. Они могут спать на полу, или, заплатив медный грош, устроиться в чистой

постели с одеялом из овечьей шкуры и матрасом, набитым перьями; Аллеша сушит одеяла и матрасы на больших, кирпичных кухонных печах, чтобы в них не завелись паразиты.
Добросердечная Аллеша уже во время появления на свет была признана чудачкой. Она вошла в этот мир с головой, покрытой алыми волосами, и носом, длинна которого, достигала длины мужского мизинца. Когда она достигла совершеннолетия, Аллеша наголо побрила свою голову и вставила в нос золотое кольцо. Она все еще живет с этим кольцом и сверкающим черепом, а так же с отношением, которое они вызывают.
Рожденная в Районе Клерков в семье богатого чиновника-Обреченного, Аллеша даже не догадывалась о том, откуда у её отца средства на проживание. И только когда она стала взрослой, она узнала об источнике благосостояния своей семьи - её отец сделал состояние, сдавая в аренду трущобы Улья. Аллеша была потрясена и поклялась исправить то зло, которое он причинил этим несчастным. В течение нескольких недель после смерти своего отца, Аллеша отказалась от Обреченных и присоединилась к Свободной Лиге. Она забрала свое наследство и свою младшую сестру, Нивию, и отправилась в Улей. Через несколько дней после своего прибытия она объявила об открытии Буфетной Аллеши, благотворительной кухни, которая должна была накормить всех желающих.
Реакция местных торговцев была быстрой и жестокой. Они не могли смириться с возможными убытками, и были убеждены в том, что благотворительная кухня опустошит их карманы. Они обвинили Аллешу в заботе о "пиявках" и объявили, что собираются выгнать её из этого района.
Алеша решила не тратить времени на склоки, обклеив практически каждую стену Улья нарисованными от руки плакатами, которые сообщали об открытии Буфетной.
Кто-то еще удивляется тому, что она стала героиней здешних бедолаг? Торговцы отступили, осознав, возможно, что они были не правы, так как глава благотворительной кухни ни в коем случае не собирается вредить их заведениям. Хотя некоторые все еще ворчат относительно создания кухни, большая часть торговцев поняла, что то, что делает Аллеша - необходимо.
Аллеша потратила последнюю монету из своего наследства уже довольно давно, и теперь вынуждена добывать деньги для того, чтобы её кухня оставалась открытой. Она зарабатывает деньги в качестве проводника, наемного убийцы и вышибалы, нанимаясь на службу только к тем людям, которые разделяют её идеализм. Хотя она отважна и сильна, презрение Аллеши ко всем фракциям, за исключением Свободной Лиги, может вывести из себя самого толерантного странника. И, независимо от размеров платы, она отказывается работать со Стяжателями. Смерть её сестры от рук (или зубов, или когтей) Кадикса, сильно подействовала на её обычно веселый характер, но близкие ей люди говорят, что она уже справилась с этим.

Буфетная Аллеши

Добро пожаловать, Друг

Завтрак	1/4 буханки хлеба
	3 ложки масла
	1 пинта чая
Обед	1 кусок мяса (вареного)

	2 картошки (вареных)
	1 пинта воды
Ужин	1/4 буханки хлеба
	3 ложки масла
	1 пинта чая

✧Для детей, возраст которых не превышает 10 лет, выдаются половинные порции.
✧Периодически доступны соль, сахар и молоко.
✧Еду нельзя выносить из Буфетной.

Кто такие пиявки?
Угнетенные люди, желающие только накормить своих детей?
Или те, кто заставляют родителей выбирать, какого ребенка оставить голодным?

Аллеша Шивис

Бутылка и Кувшин

Грязь на кинжале. Это Улей. И это Сигил.
Внешние Планы, Внутренние Планы…
-Фактол Лхар, Мрачная Каббала

С ее черными гранитными стенами, зарешеченными окнами и венчающими крышу стальными шипами, Бутылка и Кувшин больше похожа на крепость, чем на таверну. Но это не только самая популярная пивная Улья, но и, пожалуй, самая известная. Те, кто готовы расстаться с некоторой суммой денег и не падают в обморок от вида крови… в общем, скажем проще: в Сигиле нет второго места, похожего на Бутылку и Кувшин. Владелец этого заведения, Бэр Хоксун (Pl/m/человек/F5/Свободная Лига) - здоровый мужик с угрюмым лицом - не сильно любит, когда его дергают по пустякам. Его отношение ко всяким проходимцам прекрасно выражают две сердито огрызающихся фенсирши (троллихи с Асгарда), встречающие посетителей на входе. Внутри – заляпанные грязью красные ковры и висящие под потолком мерцающие лампы создают неподражаемую атмосферу темных пещер Баатора. Украшенные яркими сценами Кровавой Войны деревянные перегородки делят главный зал на несколько секций, отделяя убийц от жертв и мелких хулиганов от серьезных парней. Еще дюжина фенсиров в черных плащах с эмблемой Б&К работают здесь пивоварами, официантами и вышибалами. Хоксун нанимает только прирожденных воинов и пивоваров.

Фенсиры (2 привратника): AC 7 (4); MV 15; HD 4; hp 25, 20; THACO 17; #AT 2 или 1; Dmg ld4/ld4 (кулаки) или в зависимости от оружия; SZ Средний; ML Элитная (14); Int Средний (10); AL Хаотично-Нейтральное; XP 175 женщины, 250 мужчины.

Арена для поединков

Несмотря на скандальную известность Бутылки и Кувшина, вызванной частыми потасовками, «настоящие» события происходят отнюдь не в главных залах таверны. Секретная дверь ведет в громадное помещение, пропахшее потом и кровью. Именно там Хоксун проводит кулачные поединки, выставляя своего «малыша» (неплохое название для циклопа) Акру против любого претендента, которому по силам заплатить за попытку. Ставки разрешены, и деньги тут крутятся немалые. Вход на поединки только по специальным билетам, которые Хоксун печатает сам и раздает потенциальным противникам "малыша". Остальные их могут купить за 5 золотых. Азартные игры, как и гладиаторские бои – обычное в Улье занятие. Так что же делает поединки Хоксуна такими «особенными»? Во-первых, Акра - не совсем обычный боец. Он - ужасное животное, прославившееся тем, что разрывает своих оппонентов на куски. Во-вторых, эти не совсем «рукопашные» поединки, но скорее бои без правил, обычно заканчиваются кровавой смертью (догадайтесь, чьей?). И, наконец, главным призом поединка для тех, кто умудрится победить, является проход через один из персональных порталов Хоксуна, одному или с друзьями. Уборная для нелюдей - секретный вход на арену. Никто, однако, не пройдет мимо охранника без билета. Темный проход ведет к железной двери, которую охраняет орк, повторно проверяющий билеты. Потолки обшитой деревянными панелями арены находятся на высоте шести метров. Ступенчатые ряды деревянных скамеек поднимаются на высоту до двух метров от пола и способны без проблем разместить без малого сто посетителей. Посреди помещения находится круглая яма, диаметр которой достигает восьми метров, а глубина - три, где, собственно, и проходят бои. Акра проживает в застланной соломой комнате рядом с ареной, в одном углу которой - куча козлиных костей, а в другом - корыто с водой. Уроженец Земель Зверей, он весит почти четверть тонны, одет в набедренную повязку из шкуры носорога. У него три руки, одна из которых (нефункционирующая конечность) торчит прямо из груди.

Акра (циклоп): AC 3; MV 12; HD 5; hp 39; THACO 15; #AT 2; Dmg 1d4+4/ld4+4 (набивные перчатки); SZ Большой (10 футов высоты); ML Элитная (13); Int Низкий (5); AL Хаотично-Злое; XP 270.

Любой, кто желает, может встретиться с Акрой на арене, - как только поединок одобрит Хоксун (только люди и нелюди могут участвовать), и как только претендент заплатит 50 золотых за попытку. На арене действуют следующие правила:

✧Претендент и Акра не могут надевать доспехи, иметь при себе оружие и пользоваться магией. Противники должны драться руками, одетыми в специальные шипастые перчатки; перчатками соперников обеспечивает сам Хоксун. (Одетый в перчатки боец наносит 1d4 единиц урона при удачном попадании. Благодаря своей исключительной силе Акра каждым ударом наносит 1d4+4 единицы урона). Оппоненты могут пользоваться любыми видами рукопашных физических атак, в том числе – пинками и укусами. Соперник проводит обычное для него количество атак в раунд, Акра в каждом раунде проводит по две атаки руками.

✧Бой продолжается 15 раундов или пока один из оппонентов не умрет. Если оба оппонента живы к концу 15 раунда, то победителем объявляется тот, кто меньше пострадал в бою. Хоксун остановит поединок и объявит претендента победителем, если Акра будет на грани смерти.

✧Если претендент сдается, убегает с арены или использует магию (магию, которую способен заметить Хоксун), – он автоматически проигрывает матч. Если претендент проигрывает – он теряет свой взнос и право получить реванш в течение игрового месяца.

✧Если претендент побеждает (да будь он проклят!), Хоксун проводит его (и его спутников) в комнату порталов.

Комната порталов. В центре комнаты находится группа из пяти гранитных арок красного цвета. Каждая из них возвышается примерно на 2 метра от пола. (Хоксун обнаружил эти арки под кучей камней около 50 лет назад и построил Бутылку и Кувшин вокруг них). Когда Хоксун шепчет соответствующие слова, являющиеся ключами, - арки становятся порталами, которые ведут на Основной Материальный План, План Огня, План Земли, План Воздуха и на План Воды.

Внутри Бутылки и Кувшина

Говори, все что хочешь, про жителей Улья.
Они возвели умение плевать собеседнику в глаза в ранг искусства.
-Барл Хоксун

Странника встречают толстые деревянные двери с тщательно вырезанной эмблемой «Б&К». Сделанная от руки надпись на табличке уведомляет, что заведение работает ежедневно, с 8 вечера до 8 утра. Две фенсирши охраняют вход, не пуская внутрь явных или известных сплетников, бродяг и пьяниц. Передвижные деревянные перегородки делят главное помещение на три зоны: одна - для случайных или небогатых посетителей, другая - для постоянных клиентов и отъявленных пьяниц, и третья - для личных друзей Хоксуна и специальных гостей. Два орка-бармена предлагают на выбор клиентам неплохой ассортимент алкогольных напитков: от пшеничной водки (2 монеты за бутылку) до вишневого вина (10 монет за стакан). Кабинет Хоксуна одновременно является и его квартирой. Там имеются: медная кровать, деревянный торшер, стол и железный сейф. Большую часть времени Хоксун проводит именно здесь. В двух уборных (одна для посетителей, вторая для орков и фенсиров) имеется множество разнокалиберных ведер и корыт (каждый час орки опустошают все это добро). Уборную нелюдей охраняет спящий фенсир. Его голова прислонена к деревянной табличке с грубо нацарапанной надписью: «Не работает».

Застава

Среднестатистический обитатель Улья знает об этой штаб-квартире не слишком много, но ему хорошо известно, где можно найти это место, и что лучше держаться от него подальше. Застава находящаяся так близко к Трущобам, что Безрадостные могут вдыхать чудесный аромат этого места, напоминает

арочную башню с раскинутыми крыльями летучей мыши. Некоторые говорят, что они видели, как эти крылья двигались, но, возможно, это всего лишь пьяные байки.
Бедолаги, скитающиеся вокруг этого места, в большинстве своем представляют безумцев и полоумных, разумы которых мертвы. Некоторые из них являются жертвами Лабиринтов, которые, по слухам, растут, подобно сорным травам, где-то рядом с Заставой. Другие разорвали все связи с реальным миром, приняв идеалы Безрадостных - что единственной реальной вещью является безумие, которое происходит из внутреннего самоосознания, и ничто не имеет никакого смысла, да и не должно иметь - и теперь скитаются по улицам, изрыгая в окружающий мир заповеди Безрадостных. Внутри есть особое больничное крыло, и, как ни странно, оно открыто для всех безумцев. Мрачную Каббалу не интересует, к какой фракции принадлежит сумасшедший: Если ему нужна помощь, то они готовы предоставить её за минимальную плату. Кроме того, любой странник должен дважды подумать, прежде чем обращаться к уличным торговцам Заставы: их тонкие кинжалы так же надежны, как и деревянные зубочистки, а дешевая выпивка пригодна только для удаления ржавчины с оружия, но не для чего-то большего.

Отклонение Обвинения

Юрисдикция Района Улья

Извещение о криминальном преступлении, зарегистрированное против

_____

и со стороны

_____

высказывает ошибочное обвинение в преступлении
*совершенном*_____
*в*_____

и, следовательно, является недействительным и несущественным.
Все обвинения, связанные с данным преступлением, сразу же снимаются.
Появление в зале суда Почетного Клаппина Лайвсея, являющееся необходимым условием данного извещения, больше не требуется.

*Подпись (Представитель Суда):*_____
*Дата:*_____

Центр Великой Дороги

Ночной Рынок

Я? Ну, я немножко работаю. Немножко пишу.
-Ретзз

Странник, желающий совершить качественную покупку по разумной цене у честного продавца - во всяком случае, честного в разумных пределах - должен отправляться в Рыночный Район. Тем не менее, если путешественник хочет приобрести паучьего яду, нанять взломщика или продать украденное ожерелье, то ему следует отправляться именно на Ночной Рынок. Здесь существует три правила:
✧Не спрашивать имен.
✧Не просить каких-либо гарантий.
✧Не пытаться что-либо обменять.
Предположим, что рубаке требуется какая-то не слишком законная услуга. Нет проблем. Ему просто нужно знать куда идти. Если он хочет купить сампфирное кольцо, и его не слишком беспокоит, откуда оно попало к продавцу, он может отправиться на Ночной Рынок. Если ему срочно нужно бросить кости, то он может направиться в один из здешних игорных домов.
Но если ему нужен документ - особый документ - то у него есть всего одна возможность получить его, и эта возможность принимает облик Ретзза (Pl/m/тифлинг/T5/Свободная Лига/Хаотично-Нейтральный), тонкогубого тифлинга, рост которого едва превышает 4 фута и который воистину является мастером подделывания. Нет такого почерка или печати, которые не могла бы подделать тощая рука Ретзза, перо которого может быть опаснее меча смерти танар'ри.
Хотя рубака вскоре поймет, что Ретзз честен настолько, насколько может быть честным фальсификатор, найти его является еще той проблемой. У него нет постоянного места жительства, нет любимой таверны, нет семьи ли друзей, которые могли бы знать о его местонахождении. Если странник дает понять окружающим его торговцам, что он находится на рынке в поисках небольшой "бумажной работы", Ретзз может сам найти его. В противном случае, лучше всего будет поискать его в Театре Морского Ветра в Рыночном Районе. Ретзз считает себя артистом, и часто проводит чтения драматической поэзии под псевдонимом "Линн Сместер". Во время выступлений он маскируется, обычно одевая большой, черный парик и темную, бархатную накидку. Рубака, передающий ему записку о том, что ему нужна бумажная работа, скорее всего получит ответное сообщение через день или два.
Меч смерти танар'ри? Это 6-футовый клинок из красной стали, накладывающий заклинание *пальца смерти* на каждого, к кому он прикасается. Так как в последние десятилетия в Сигиле их появлялось очень мало, эти мечи практически невозможно найти. (Но Ретзз может узнать их технику изготовления).

Кто такой Ретзз?
-Линн Сместер

Истина: Документы Ретзза

Приведенная ниже таблица указывает стоимость различных документов, изготовляемых Ретззом. Его документы абсолютно неотличимы от оригиналов. (При необходимости Мастер может заполнить пустые места, чтобы привести документы в окончательный вид). Ретзз требует половину цены авансом, тогда как оставшаяся часть выплачивается после доставки документов, время и место которой определяется самим Ретззом. Для выполнения работы ему необходимо один или два дня, в

зависимости от сложности. Из-за того, что у него больше заказов, чем он может выполнить, сроки не обсуждаются; более того, если клиент начинает артачиться, то Ретзза может удвоить цену. (Другие документы, так же доступны у Ретзза, включая приглашения, выдержки из дневников и долговые расписки. Мастер должен назначить соответствующую цену за них, основанную на приведенном ниже списке).

Цены на Поддельные Документы	
Документ	**Цена**
Билет на поединок в Бутылке и Кувшине	1 gp
Квитанция об оплате	5% стоимости товаров*
Рекомендательное письмо для получения работы	5 gp
Снятие обвинения	25 gp

*Пример: Если клиент хочет подделать квитанцию на товары, стоимостью 100 gp, то цена будет равняться 5 золотым монетам.

Конюшни Зеленого Камня

Обычно любые разновидности ездовых животных живут в Сигиле очень недолго, и потому очень редки здесь, в результате чего данное заведение является практически уникальным. В Конюшнях Зеленого Камня, шатком складе, покрытом отслаивающейся зеленой краской и расположенном на Пути Черного Сапога, Бисмен Юскоппель (Pl/m/человек/F3/Обреченный/Законно-Нейтральный) сдает в аренду скакунов всех видов, начиная ездовыми лошадьми (которых у него постоянно около четырех или пяти) и заканчивая слюнявыми кабанами. У Юскоппеля не слишком большие цены, но и животные его далеко не идеальны. Некоторые из них передвигаются так медленно, если бы животы у них были набиты булыжниками. Хребты некоторых провисают так, что начинают напоминать перемычки в Трущобах. А некоторые из них обладают гнусной привычкой падать замертво прямо во время скачки, что не всегда является такой уж плохой вещью, особенно в том случае, если они падают возле Мясной Лавки Орсмондера.

Скакуны

Таблица, приведенная справа, содержит в себе перечень скакунов, которых Бисмен Юскоппель сдает в наем или продает. В таблице так же указан максимальный вес, который может поднять каждый скакун. Юскоппель принимает оплату в монетах или товарах равной стоимости. (К примеру, он может принять три стеклянных бутылки, стоимость которых будет равняться 30 gp, в обмен на лошадь). В большинстве случаев он отказывается торговаться. Если нанятый скакун не возвращается вовремя, то Бисмен требует, чтобы наниматель заплатить его покупную цену. Кроме того, если нанятый скакун умирает, то наниматель обязан оплатить его полную стоимость. Юскоппель нанял трех огров, которые занимаются выслеживанием злостных должников и убеждением их в необходимости уплаты долгов.
Сил Орсмондер из Мясной Лавки Орсмондера готов купить труп скакуна за половину его покупной цены (к примеру, мертвый мул будет стоить 8 gp).

Мастер может предположить, что уличные торговцы будут предлагать трупы скакунов за треть их покупной цены.

Скакуны Юскоппеля

Скакун	Цена Аренды*	Цена Покупки	Максимальный Вес**
Ездовая лошадь	5 sp	30 gp	200
Мул	3 sp	16 gp	250
Пони	2 sp	12 gp	170
Песочная корова	1 sp	6 gp	100
Слюнявый кабан	5 cp	3 gp	300

*Арендная плата берется сразу за день, и уплачивается авансом.
**В фунтах. (Заметьте, что лошади, мулы и пони Бисмена способны увезти меньше, чем их обычные сородичи).

Мясная Лавка Орсмондера

Особые предложения

Цыпленок	*1 lb/6 cp*
Лошадь	*1 lb/5 cp*
Козел	*1 lb/3 cp*
Кот	*1 lb/1 cp*
Уличное мясо	*3 lb/1 cp*

Ездовая лошадь: AC 7; MV 24; HD 3; THAC0 20; #AT 0; Dmg 0; SZ Большая; ML Неустойчивая (6); Int Звериный (1); AL Нейтральное; XP 65.

Мул: AC 7; MV 12; HD 3; THAC0 20; #AT 0; Dmg 0; SZ Средний; ML Неустойчивая (5); Int Звериный (1); AL Нейтральное; XP 65.

Пони: AC 7; MV 12; HD 1+1; THAC0 20; #AT 0; Dmg 0; SZ Средний; ML Неустойчивая (5); Int Звериный (1); AL Нейтральное; XP 35.

Слюнявый кабан: AC 5; MV 9; HD 5; THAC0 20; #AT 0; Dmg 0; SZ Большой; ML Ненадежная (3); Int Звериный (1); AL Нейтральное; XP 175. Слюнявые кабаны являются дружелюбными, свиноподобными обитателями Земель Зверей, обладающими выпуклыми розовыми глазами и темно-серой шкурой. У них постоянно выделяется густая, желтая слюна.

Песочная корова: AC 8; MV 15; HD 3; THAC0 20; #AT 0; Dmg 0; SZ Средняя; ML Чемпион (16); Int Звериный (1); AL Нейтральное; XP 65. Песочные коровы являются шестиногими помесями быка и верблюда, родиной которых является Аркадия. У них белая шкура и они тихо свистят во время ходьбы.

Истина: Особенности скакунов

Независимо от своей породы, все скакуны Юскоппеля обладают следующими особенностями:

✧У них всего 1-4 хит-поинта на каждый Хит Дайс.
✧Их нельзя тренировать с помощью навыка Дрессировки, и они не отвечают ни на какие команды, связанные с навыком Верховой Езды (Наземной).
✧Они не могут атаковать.
✧Они не могут скакать галопом или легким галопом; скакуны не способны двигаться быстрее их обычной нормы передвижения.
✧В условиях хорошего ландшафта они могут проходить только количество миль, равное их обычной норме передвижения.

Недостатки. Когда персонаж нанимает лошадь у Бисмена, Мастер должен сделать бросок 1d10 по следующей таблице для того, чтобы определить, если ли у скакуна какие-либо недостатки. Мастер определяет недостаток тайно; он должен проявиться именно тогда, когда этого захочет Мастер. Недостаток не может сразу же быть замечен героем, который приобретает или нанимает скакуна. Тем не менее, если герой делает успешный бросок навыка Звероведения, то Мастер может описать ему недостаток скакуна в общих чертах. ("Эта лошадь кажется слабой". "Кажется, будто эта песчаная корова не может двигаться очень быстро").

Бросок 1d10	**Недостаток**
1-5	Нет недостатка
6	Скакун постоянно издает громкие звуки (мычит, фыркает, рыгает, ржет, свистит), привлекая внимание к себе и к своему наезднику
7	Скакун периодически направляется в случайном направлении, игнорируя приказы всадника. (Он проходит до 100 футов, и только после этого начинает обращать внимание на своего наездника)
8	В течение каждого часа или около того, скакун ложится на землю и отдыхает на протяжении 1-10 раундов
9	Скакун движется только с половиной своей нормы движения
10	Скакун неожиданно падает замертво

Улей

Тот, кто живет в доме влачит жизнь короля по сравнению с тем, кто живет на улице.
-Джина Илли

Часть Улья - штаб-квартира Хаоситектов, а не сам район - может быть обнаружена в нескольких кварталах от Заставы. Сама штаб-квартира доминирует над этим местом, представляя собой дикую смесь пустых домов, заброшенных складов и разваливающихся лачуг. Так где же в действительности собираются члены фракции? Хороший вопрос. Странники должны искать лиловые факелы - цвет которых объясняется особым маслом, импортируемым из Гита, расположенного на плане Лимбо - которых Хаоты зажигают для того, чтобы напомнить членам других фракций о своем присутствии. Внутренние части различных частей штаб-квартиры редко оказываются такими же отвратительными, как внешние: обычно они являются комфортными, грязными и свободными (хотя понятие комфорта среди Хаотов может заметно отличаться от того, как это слово понимают типичные странники). Обычно каждая часть исполняет определенные функции: одна может быть заполнена пищей, другая -

лекарствами, третья - оружием. Одна из них служит вместилищем для портала, ведущего на Лимбо: некоторые говорят, что иногда он отращивает ноги и начинает ходить по улицам, перенося на данный план каждого, кто оказывается у него на пути. (Впрочем, скорее всего, это те же бедняги, которые рассказывают о том, что у Заставы иногда вырастают крылья, и она пытается улететь).

...никогда не была внутри одной из этих жалких лачуг, пока я не приняла приглашение моей подруги-попрошайки, которую звали Эннис. Шаткая лесенка, отсутствующие перила которой много лет назад были использованы в качестве дров в камине, привела меня в мрачную комнату, воздух которой был наполнен запахом вареной моркови и мяса, которое я так и не смогла опознать. Как минимум дюжина человек стояла плечом к плечу в этой крошечной комнатушке. В углу свернулась дрожащая девочка, ребра которой проступали через разорванную сорочку. У её ног сидел мальчик, вцепившийся зубами в кость, подобно псу.
Эннис осторожно подошла к котелку с супом и бросила туда немного капусты, которую она нашла на улицу. Мальчик с костью схватил её за ноги. Она пнула его, и он бросился обратно в угол, хныча...
-отрывок из "В Темнейшем Сигиле" Джины Илли

Морг

Жизнь в Улье прекрасна. Она напоминает похороны,
которые никогда не заканчиваются.
-Ур, Хранитель Праха

Штаб-квартира Хранителей Праха, Морг, расположена в одной из самых мрачных частей района и окружена пустынными улицами и заброшенными домами. Само здание представляет собой множество лишенных окон склепов, которые расположены вокруг черного купола. Хранители Праха постоянно надевают черепа на колья и устанавливают их вокруг Мора, создавая нечто вроде ограды. Откуда они берут черепа? У преступников, конечно же. Прилегающие улицы заполнены разрушающимися тавернами и мрачными пансионатами: густые тени Морга обеспечивают хорошее укрытие для бедолаг, которые хотят остаться незамеченными.
Черные шпили, исходящие из центра Морга, придают этому здание вид огромного насекомого. В его стенах находятся погребальные залы, вымощенные черной плиткой, мемориальный зал, где лежат тела известных людей, и обширная сеть катакомб, содержащих бесчисленные порталы. Как попасть в Морг? В этом деле могут помочь взятки или убедительная ложь. Хитрые странники могут попытаться прокрасться сюда или притвориться мертвыми. Конечно же, идеальным способом попасть сюда является непосредственная смерть.

Стена Царапин

На границе Трущоб, неподалеку от Буфетной Аллеши, находится стена, длиной пример в квартал, высота которой может сравняться с высотой штормового гиганта. Это все, что осталось от защитного вала, который был разбит на куски, когда Кровавая Война угрожала вырваться из Трущоб, и поглотить оставшуюся часть Улья. (Смотрите раздел "Трущобы" ниже). Стена, сделанная из мягкого черного камня Геенны, оказалась непреодолимым соблазном для каждого глупца, обладавшего резцом или кусочком мела, и думающим, будто ему есть, что сказать. Поразительные стихи ("Когда я приду в Элизиум/Я всем принесу мир, ум-ум"), необыкновенно хвастовство ("Могучий Квитин убил собственными руками десять баргестов еще до того, как научился ходить") и бессмысленные признания в любви ("Х.Ф. последует за М.С. в Бездну только для того, чтобы увидеть её улыбку") покрывают каждый квадратный дюйм стены.
Для странника, которому нужно потратить несколько часов, тут будет, что почитать. И путешественник, который обладает некоторой внимательностью, может почерпнуть достаточно полезную информацию. К примеру, в нижнем левом углу стены, какой-то бедняга вырезал несколько наборов букв Х и О. Рядом с каждым набором находится комментарий. Это не попытка резчика создать неведомый шедевр; это список меток убежищ, представляющий собой нечто-то вроде попытки великодушного отношения к новичкам Улья. Что значат эти пометки? Очевидно, что тот, кто вырезал их здесь, считал, что странник, которому это понадобится, сможет разобраться в их значении.

Истина: Метки Убежищ Стены Царапин

Символы на Стене Царапин являются метками убежищ, подобными тем, которые встречаются на различных зданиях, разбросанных по всему Улью. Персонаж, которому известно, что означает та или иная метка, может догадываться о том кто - или что - ожидает его внутри. Заметьте, что эти отметки не являются универсальными: другие группы Улья могут использовать другие наборы меток убежищ, или могут интерпретировать эти метки абсолютно по-другому. Сообразительные герои могут догадаться о значении тех или иных меток убежищ на основании фраз, написанных на стене. К примеру персонаж, которому известно, что "перекрасить флаг" означает "предать", может абсолютно правильно предположить, что символ, означающий "нет маляров" означает некое подобие безопасного убежища. Герои так же могут узнать значение метки убежища с помощью подкупа здешних жителей или подслушивания различных разговоров.

Значения

XXO (нет маляров!): Безопасное убежище, в котором беглецы, желающие остаться незаметными, могут скрыться от преследующих их глаз. Умеренная плата, обычно 1-2 серебряных монеты в день, гарантирует, что владелец данного убежища будет держать язык за зубами.
OXO (знаток с мускулами): Дом свободного убийцы, который готов обмануть, избить или даже убить кого-то за деньги. Цены зависят от степени риска: запугивание нищего уличного торговца обойдется в 1 sp, тогда как убийство хорошо известного администратора фракции будет стоить сотни золотых. Головорезы обычно требуют все деньги авансом и не гарантируют успеха.
OXOXO (без кидания): Тихий игорный притон, в котором нет ограничений на

размеры или виды ставок: игрок может поставить на кон драгоценные камни, магические предметы и рабов. Очень распространена игра в кости. Обманщики, истинные или подозреваемые, убиваются на месте.
OOXX (дармовые деньги за горячие штучки): Скупщик краденого; если предмет является чересчур "горячим" для Ночного Рынка, то это место, в котором можно его продать. Оплата обычно варьируется в пределах 5-10% от истинной цены предмета.
XOOX (если ты не готов оказаться в книге мертвых): Дом целителя, обычно жреца 3-его или более высокого уровня, обладающего навыками лекаря, и способного использовать магические и травяные лекарства для помощи страждущим. До тех пор, пока пациент будет платить деньги, лекарь не будет задавать каких-либо вопросов относительно его личности или обстоятельств получения ранений.
XXOO (пока, глупец!): Заброшенное здание, в котором находится портал, ведущий на другой план. Разновидность портала (постоянный, временный или изменчивый) определяется Мастером.

Трущобы

Самой жалкой частью района Улья - если не считать самого Улья - являются Трущобы, бесконечное пространство серого праха, нечистот и тлеющих руин. Улицы завалены костями, перемежающимися грудами кирпичей и булыжников. Крысы живут в глубинах зарослей остролистника. В расщелинах живут пауки, причем глубинах эта расщелин такова, что странник мог бы предположить, будто какая-то сила нанесла в этих местах удар по земле своим исполинским топором.
Сложно поверить, что Трущобы, как и оставшаяся часть Улья, некогда обладали своими жилищами, магазинами и трущимися плечами бедолагами. Так было до тех пор, пока не произошло одно маленькое вторжение, небольшое отклонение от нормы в результате которого создать впечатление, будто Кровавая Война просочилась в Сигил. В течение нескольких недель это место было раздавлено, подобно таракану, оказавшемуся под сапогом. По крайней мере, так говорят люди. Эта теория объясняет множество странных достопримечательностей Трущоб подобных Стене Царапин, Кадиксу и воронкам Основного Материального Плана. В любом случае, истина звучит следующим образом...
Несколько тысячелетий назад, портал размером с дом открылся прямо посреди Трущоб. Всего через несколько дней орда отвратительных существ начала проходить через него - кожистых скелетов с рогами, торчащими из их черепов, монстров с лицами собак, обладающих крыльями летучих мышей и клещеподобными лапами, окруженных пламенем титанов, гуманоидных насекомых и плюющихся слизью жабоподобных существ. Скелеты атаковали насекомых, собакоголовые убивали жаб, а сами Трущобы превратились в исполинское поле боя. И за каждого насекомого или собакоголового, который навсегда опускался в пыль, жители Улья платили дюжиной жизней.
Так что же произошло здесь? Портал связал Улей с полем битвы Кровавой Войны, где танар'ри и баатезу рвали друг другу глотки еще до начала времен. Лидеры танар'ри решили, что портал был дарован им какой-то из сил. Он явно вел к какому-то фантастическому оружию, сокрытому в Улье, и потому танар'ри толпами ринулись туда. Когда баатезу услышали об этом, они направили свои армии туда же; они сами хотели завладеть этим оружием.

Следующие шесть недель танар'ри и баатезу провели разрывая друг друга на куски, и одновременно выискивая оружие, которого естественно не существовало. Со временем они поняли это, но к тому моменту от Трущоб остались только руины и мертвые тела. Портал начал закрываться одновременно с возвращением обеих армий. Они покинули Улей так же быстро, как и пришли туда.

Портал исчез, а вместе с ними и армии, если не считать нескольких демонов, оставшихся в Сигиле. После него остались только мертвецы и огромных размеров свалка. Магические энергии, призванные демонами, навсегда изменили эту территорию; постоянные землетрясения сделали попытку отстроить Трущобы невозможной задачей. Другими последствиями вторжения стали банды плотоядных варгулий и слюнявых дретчей.

И, кроме того, здесь появился Кадикс, которого создали волшебники танар'ри, пытающиеся избавиться от баатезу. Но после того как они доставили его в Улей, танар'ри поняли, что они не смогут использовать его, так как он был чересчур непредсказуемым. И они не могли взять его с собой на Карцери - это было слишком опасно. И потому они оставили его в Трущобах, где он пребывает, и по сей день.

Тем не менее, Кадиксом его назвали не танар'ри. Так именуют его здешние бедолаги за неимением чего-то лучшего. За исключением блеска когтя или вспышки чешуи, никому так и не удалось увидеть его, и потому никто точно не знает, что такое Кадикс.

Тем не менее, хорошо известно то, что у Кадикса очень хороший аппетит (он пожирает все, что может дышать) и выдающееся чувство юмора. К примеру, не так уж давно стая бродячих ааракокр сделала неправильный ход и оказалась в Трущобах; Кадикс собрал их головы и разложил их в виде яиц, лежащих в травяном гнезде. Паладин, полностью закованный в доспехи, решил осчастливить жителей Улья и избавить их от Кадикса; вскоре какой-то путешественник нашел эти прекрасные и сияющие доспехи, внутри которых лежал скелет паладина.

Бродяги и безумцы, которые боятся Кадикса меньше, чем закона, иногда скрываются в Трущобах. Волшебники прочесывают руины в поисках магических компонентов. Хранители Праха собирают трупы. Но зачем же обычным рубакам рисковать своими шеями в Трущобах?

На самом деле, для этого существует сразу две причины.

Прежде всего, одним из последствий вторжения Кровавой Войны в Сигил стало периодическое появление в Трущобах воронок, ведущих на Основной Материальный План. Хотя они существуют всего день или два, их достаточно легко заметить, так как они напоминают вращающиеся спирали красного тумана.

Во-вторых, армии танар'ри оставили здесь дюжины тайников. В некоторых из них находятся никому не нужные полевые рационы танар'ри, тогда как в других могут содержаться магические предметы, сокровища и оружие.

Тайники напоминают кубы из черного песчаника, каждая из сторон которых достигает 6 футов в длину. Внимательные рубаки заметят уголок тайника, выступающий из груды щебня или земли. В противном случае, они могут узнать местонахождении тайника от дружественного бедолаги, или карты, найденной на трупе. Странники, которым повезет найти хороший тайник, будут обеспечены на всю жизнь, если, конечно же, им удастся избежать смертельных ловушек.

Истина: Кадикс

Кадикс является смертоносным хищником магического происхождения. Его личность и происхождение остается загадкой, хотя о нем известны следующие факты:
✧Он обладает значительным интеллектом и чувством юмора, которые он демонстрирует, раскладывая останки своих жертв необычным образом.
✧Он обладает когтями, подобными косам, и тусклой черной чешуей, которая покрывает, как минимум часть его тела.
✧Он обладает большой сопротивляемостью магии, о чем свидетельствует его иммунитет к магическому наблюдению.
✧Он испускает сильный аромат корицы. Запах висит в воздухе в течение 24 часов после его появления.
✧Он руководствуется только голодом, и его не интересуют сокровища или материальные блага. При этом он ест всех живых существ.
✧У него нет известных природных врагов.
✧Возможно, он является подземным существом, использующим свои задние ноги (или что-то еще) для того, чтобы вызывать обвалы туннелей за своей спиной, чтобы никто не смог последовать за ним.
✧Он никогда не покидает Трущоб.
В большинстве случае отряд героев не будет сталкиваться с Кадиксом напрямую. Вместо этого, столкновение с ним может принимать следующие формы (Мастер может добавлять и другие варианты, основанные на этих примерах):
✧Блеск черной чешуйки или когтя, показывающегося из-под земли, а затем исчезающего.
✧Сильный аромат корицы, витающий в воздухе.
✧Необычное расположение останков (тела двух возлюбленных уложены так, что они и после смерти сжимают друг друга в объятьях; человеческие кости разложены в форме улыбающегося лица).
✧Неигровой персонаж, знакомый героям, загадочным образом исчезает ночью, чтобы никогда больше не встретиться с ними.

Истина: Тайники Танар'ри

Большая часть тайников танар'ри оберегается магическими ловушками. Любое прикосновение или попытка повредить груз, пусть даже и самая незначительная, активизирует ловушку. Мастер может выбрать ловушку из приведенного ниже списка или сделать бросок 1d6.
Тайник без ловушки - или тайник, ловушка которого была обезврежена - может быть вскрыт в случае нанесения 12 единиц урона (предположите, что Класс Защиты тайника равняется 12). Мастер может выбрать его содержимое из списка или сделать бросок 1d12.

Ловушки Тайников Танар'ри

d6	Ловушка
1	Нет активной ловушки
2	Ловушка представляет собой преображенную варгулью (смотрите статистики выше). В случае прикосновения существо принимает свой обычный облик, открывая содержимое тайника, а затем атакует. Варгулья сражается насмерть, хотя в случае необходимости убегает (при этом она не покидает Трущобы)
3	Аура потрескивающего электричества окружает тайник, в результате чего его Класс Защиты опускается до -2. Контакт с аурой наносит 3d6 единиц электрического урона. Аура действует в течение 1-4 часов, а потом исчезает

4	Тайник начинает уменьшаться. В течение каждого последующего раунда он уменьшается вдвое, и так в течение 4 раундов; в течение четвертого раунда он полностью исчезает, забирая с собой свое содержимое. Если до четвертого раунда тайник получит 12 единиц урона, то он исчезает, оставляя свое содержимое на земле (нормального размера). По мере уменьшения по тайнику становится все сложнее попасть: в первом раунде он получает Класс Защиты 3, во втором он уже равняется 1, а в третьем -1
5	Тайник начинает светиться мягким зеленым светом. В течение каждого третьего раунда он испускает вспышку зеленого света, радиус которой достигает 10 футов; все персонажи, находящиеся в области воздействия, получают 2d6 единиц урона. Вспышки происходят четыре раза (в третьем, шестом, девятом и двенадцатом раундах), после чего свечение исчезает
6	Тайник поднимается в воздух (если он частично закопан в землю, то он вырывается из неё). Он поднимается со скоростью 10 футов в раунд. Никакая сила, за исключением заклинания *желания*, не может прекратить левитацию. Но если тайник получает 12 единиц урона, он падает на землю, открывая свое содержимое (которое не получает какого-либо вреда). В противном случае он улетает куда-то ввысь

Содержимое Тайников Танар'ри

d12	Содержимое
1-4	1-4 пакета вафельного хлеба танар'ри, превратившегося в черный прах (и не представляющего какой-либо ценности)
5	1-4 синих кварцевых кувшинов с чертополоховым зерном танар'ри (зерно не представляет какой-либо ценности; кувшины стоят по 50 gp каждый)
6	1-4 синих кварцевых кувшинов с водой (вода обладает металлическим привкусом, но вполне пригодна для питья; кувшины стоят по 50 gp каждый)
7	Боевой меч танар'ри (подобный двуручному мечу; сделан из красной стали; стоимость - 300 gp)
8	1-4 ониксовых кинжалов (стоимость каждого - 100 gp)
9	Кожаная праща с 1-4 черными опалами (ценность каждого камня равняется 1000 gp)
10	1-4 обсидиановых фляг, в каждой из которых находится новое магическое зелье (на выбор Мастера: *эликсир здоровья, чтения мыслей, экстра лечения, огненного дыхания, полета, газообразной формы*; цена каждой фляги - 25 gp)
11	1-2 магических кольца (на выбор Мастера: *ослепления, сопротивления огню, невидимости, защиты, стреляющих звезд, поддержки*).
12	Сделайте два броска (перебрасывая любые результаты, равные 12)

Извещение о Криминальном Преступлении

Юрисдикция Района Улья

Властью данной мне гражданами Сигила и закрепленной решением Судебного Совета Района Леди, я регистрирую данное извещение о криминальном преступлении, совершенном

_____

в отношении

_____

сознательно и злонамеренно в следующем месте и в указанное время:

*Время преступления*_____

*Место преступления*_____

Обвиняемый должен явиться в Зале Суда Почетного Клуппина Лайвсея в течение_____дня(ей) после получения данного извещения.

Подпись (Представитель Суда):_____
Дата:_____

Центр Великой Дороги

Истина: Столкновения в Трущобах

Трущобы изобилуют опасностями, и Мастер должен убедиться в том, что странники, отправившиеся сюда, столкнутся с множеством угрожающих их жизни препятствий. Типичными для этого места столкновениями являются встречи с кровожадными черепными крысами, мстительными рыцарями гроша, несомыми ветром шарами остролистника и смертельно опасными стаями диких собак. В течение каждых двух дней, проведенных в Трущобах, путешественники так же должны принять участие как минимум в одном из последующих особых столкновения (они так же могут встретиться с Кадиксом; он описан ранее в этой же главе).
Землетрясение. Землетрясение в Трущобах продолжается в течении 1d4 раундов и обычно ему предшествует 1-2 раунда легких толчков. Сделайте бросок 1d4 для определения силы землетрясения и урона, который получают персонажи и другие существа (от падающего мусора и падения на землю): 1-3 = умеренное, 1d4 единиц урона; 4 = сильное, 2d4 единиц урона. Персонажи или существа, которые пытаются как-то защитить себя в течение 1-2 раундов предшествующих толчков (к примеру, прижимаясь к земле), не получают урона от умеренных землетрясений и получают только половину урона в случае сильных природных катаклизмов. Мастер может увеличить урон, если персонаж оказывается в опасной ситуации (например, стоит под обваливающимся зданием или срывается с края расселины).
Варгульи. Группа из 2-5 (ld4+1) варгулий поднимается из-за кучи мусора и обрушивается на отряд с максимальной для их крыльев скоростью. Варгульям приказано защищать эту территорию от всех чужаков, и они будут драться насмерть, чтобы выполнить этот приказ. (Предположите, что их территория простирается в радиусе 200-футов от начального положения отряда). Варгульи будут стараться парализовать и поцеловать столько чужаков, сколько только возможно). Они будут при необходимости преследовать их, хотя и не покинут своей территории. Варгулья представляет собой человеческую голову с крыльями летучей мыши, длинными клыками и бахромой подрагивающих щупальцев вокруг шеи. Они не могут говорить, а только издают крики при нападении.
Варгулья: AC 8; MV Fl 12 (6); HD 1 + 1; THACO 19; #AT 1; Dmg ld4; SA парализация, поцелуй; SD инфравидение в радиусе 120 футов; SW ослепляется продолжительным светом и дневным светом; SZ Маленькая (размером с голову; размах крыльев - 3 фута); ML Средняя (9); Int Низкий (7); AL Нейтрально-Злая; XP 650.
Примечания: SA - Жертвы, которые видят и слышат варгулью, должны сделать успешный спас-бросок против заклинания или оказаться парализованными страхом до тех пор, пока это существо не атакует; первая атака по парализованной жертве заканчивается автоматическим успехом; если укушенная жертва проваливает спас-бросок против яда, то полученный в результате укуса урон становится постоянным (заклинание *лечения* восстанавливает 1d10 хит-поинтов, регенерации - 3d0 хит-поинтов по 1 хит-поинту в раунд, желание восстанавливает все потерянные хит-поинты; может поцеловать парализованную жертву, превращая несчастного в варгулью (в течение 1d6 часов жертва теряет все свои волосы, еще через 1d6 часов из головы и подбородка жертвы появляются щупальца и она теряет по 1d6 единиц Интеллекта и Харизмы; еще через 1d6 часов трансформация заканчивается.
Дретчи. Отряд из 2d4 дретчей направляется к партии, выставив когти, плюясь и тараторя. Голодающие дретчи намереваются сожрать персонажей. Тем не менее, любой дретч, потерявший более половины своих хит-поинтов, обратится в паническое бегство.
Дретч (танар'ри) является коротким и толстым гуманоидом с упругим, безволосым телом. Он общается телепатически.

Дретч: AC 4; MV 9; HD 2; THACO 19; #AT 3; Dmg ld4/ld4/ld4+1; SA темнота в радиусе 15 футов, инфравидение, безошибочная телепортация, паника, удушающее облако (раз в день), телепатия (с любым разумным существом), телекинез; SD врата, приводящие с собой 1-4 дретчей раз в день (50% вероятность появления суккуба); иммунитет к электричеству, немагическому огню и яду; половинный урон от холода, магического огня и газа; SZ Маленький (3-4 высоты); ML Устойчивая (11); Int Низкий (5); AL Хаотично-Злой; XP 1,400.
Воронка Основного Материального Плана. Воронка выглядит, как плоская спираль вращающегося красного тумана, диаметр которого равняется 10-20 футам и который вращается в 3 футах над землей. Воронка существует в течение 3d6 оборотов, а затем пропадает.
На самом деле существует всего две разновидности воронок Трущоб, которые выглядят абсолютно одинаково. Когда партия замечает воронку, Мастер должен тайным образом сделать бросок ld4. Если результат броска варьируется от 1 до 3, то воронка выступает в качестве портала на Основной Материальный План. Любой персонаж или предмет, прикасающийся к краю воронки, сразу же телепортируется в ту часть Основного Материального Плана, которая больше всего подходит Мастеру; все персонажи и объекты телепортируются в одно и то же место.
Если результат броска равняется 4, то воронка может телепортировать только неживые предметы. Персонаж или существо, прикасающиеся к краю воронки, сразу же подбрасывается в воздух на 10-60 (ld6x10) футов; при этом несчастный получает урон от падения (1d6 единиц урона за каждые 10 футов).

Лазарет Изможденного Духа

В отличие от нормальных людей жители Улья слишком глупы, чтобы заботиться о себе. Положите змею и червяка в огонь: змея быстро уползет, тогда как червяк останется и сгорит.
-Риднир Титч из Лазарета Изможденного Духа

Заболевший рубака или раненный боец оказываются перед одним из нескольких возможных вариантов выбора. Они могут запереться в своих домах и надеяться, что боги исцелят их, или же потратить некоторую сумму денег и нанять себе лекаря. Кроме того, они могут лечь на камни мостовой и умереть или же отправиться в Лазарет Изможденного Духа, бесплатный госпиталь Улья. Оба последних варианта не слишком хороши: несчастные в любом случае умрут, но лежа на улице, они испытают гораздо меньше мучений.
Учитывая то, что его кирпичные стены покрыты грязью, а окна закрыты железными решетками, прутья которых толщиной с человеческую руку, Лазарет Изможденного Духа очень напоминает тюрьму - что не так уж далеко от истины. Неудивительно, что пациенты не часто обращаются в Лазарет по своей воле, и потому в качестве приманки для неосторожных и наивных странников используются горячие блюда и бесплатное лечение. Многоуважаемый Клаппин Лайвсей, судья центрального суда Улья, так же отправляет сюда преступников для "перевоспитания": персонал Лазарета пытается сделать из них полезных обществу людей с помощью черепных дрелей, мозговых иголок и шоковой терапии (в самых сложных случаях).
Отдавая предпочтение экспериментальной хирургии перед магическими методами лечения, персонал Лазарета относится к пациентам так же, как кошки относятся к мышам. Играя со своими жертвами перед тем, как убить её, они избавляются от своих комплексов. Персонал Лазарета отличается жестокостью, небрежностью и безразличием к боли (независимо от того, испытывают ли её они сами или кто-то другой). Неважно, если пациент умирает на хирургическом

столе: в палатах их лежит еще великое множество. В Лазарете используются кровопускания, ампутации и выпрямления костей, причем последняя методика назначается Ридниром Титчем, старшим врачом, абсолютно всем пациентам, независимо от того, страдают ли они от лихорадки или от расстройства желудка.
Сомнительно, чтобы кто-то обратился к Безрадостному в поисках лечения. В конце концов, человек, который считает, что тайна вселенной состоит в том, что этой тайны нет, и что безумие, приходящее после окончательного осознания этой многозначительной бессмыслицы является обязательным атрибутом истинного мудреца - м-да, это явно не тот человек, которому бы вы разрешили копаться в ваших внутренностях.

Истина: Шоковая Терапия

Сверкающая медная арка в стене комнаты, отмеченная на карте молнией, выступает в роли портала, ведущего на Параэлементальный План Молнии, на котором Титч и устраивает своим пациентам шоковую терапию. После того, как его пациент теряет сознание, он прикрепляет металлический шнур к запястью несчастного, а затем заталкивает находящегося без сознания пациента в портал. Пациент может находиться на плане Молнии до 10 часов, и только после этого Титч вытащит его оттуда.

Риднир Титч (Pl/m/человек/P9/Мрачная Каббала/Нейтрально-Злой) не только является дипломированным механиком внутренностей, но и 100% Безрадостным. Будучи главным врачом Лазарета Изможденного Духа, он проводит операции дюжин несчастных в течение каждого месяца. И, насколько известно, он никогда не пропускал возможности поспать прямо во время этих операций.
Посочувствовать корчащейся жертве? Проронить слезу возле ложа умирающего старика? Только не Титч. Подобно маленькому ребенку, который отрывает крылья у мух только для того, чтобы посмотреть, что они будут делать без них, Титч любит колоть, прижигать, пронзать, разрезать и крушить тела своих пациентов, только для того, чтобы посмотреть, что с ними произойдет. Если они пойдут на поправку - ну что ж, прекрасно. Если они умрут, то и это неплохо. У Титча всегда находится на пробу какая-то новая техника. У него уж точно хватает мух.
Из-за того, что его родители были убиты неумелым священником, когда Титч был еще ребенком, он никогда не использует магическое лечение. Он верит, что все болезни могут быть вылечены с помощью различных манипуляций с телами больных. Просто нужно определить, какую часть тела необходимо отрезать или растянуть, или где нужно пробить дырки. Ходят слухи о том, что Титча финансируют богатые Стяжатели из Района Клерков, которые надеяться использовать его будущие медицинские открытия.
Рост Титча достигает 6 футов, и он худощав, подобно соломе, тогда как на голове у него красуется копна грязных светлых волос, нависающих над глазами, похожими на черные горошинки. Он носит заляпанный кровью халат, который отказывается чистить: он считает, что этот кошмар символизирует его многолетний врачебный опыт. Он говорит шепотом, и никогда не улыбается, если, конечно же, не пытается заманить неуступчивого пациента в диагностический кабинет.

Риднир Титч: AC 8; MV 12; hp 45; THAC0 17; #AT 1; Dmg 1-6 (посох)
Интеллект 18.

Заклинания: 1-ый уровень - *определение магии, снятие страха, команда, убежище*; 2-ой - пр*едсказание, проповедь, удержание человека, определение мировозрения*; 3-ий - *оживление мертвых, рассеивание магии, защита от огня*; 4-ый - *определение лжи, иммунитет к заклинаниям*; 5-ый - *огненный удар*.

Трехэтажное здание Лазарета находится посреди Дороги Шепота, на одинаковом расстоянии от Буфетной Аллеши и Колоды Мясника. Странники, оказавшиеся в Улье впервые, должны запомнить это место. Если один из товарищей пропал, существует большая вероятность того, что он может оказаться "помещенным" в Лазарет Изможденного Духа.

...пациент, молодой человек, которому едва исполнилось двадцать, издал ужасный крик, когда руки санитаров распяли его на операционном столе. Ты, закричал Титч, указывая в моем направлении. Нам нужна твоя помощь. До того, как я успела что-то сказать, он набросил веревочную петлю, противоположный конец которой был привязан к запястью юноши, мне на руку. "Тяни!" приказал Титч. Я, как и было приказано, начала тянуть, тогда, как молодой человек продолжал кричать. "И это лечение желудочных колик?" поразилась я, а затем веревка внезапно ослабла, и я полетела назад, ударившись спиной об стену.
Месяц спустя я вновь встретилась с этим человеком на улице. Но до того, как я успела спросить юношу о его здоровье, его глаза расширились. Он узнал меня, развернулся и бросился бежать, и пустой рукав его рубашки развевался на ветру, подобно...
-отрывок из "В Темнейшем Сигиле" Джины Илли

Внутри Лазарета Изможденного Духа

Жизнь слишком сурова, чтобы
её можно было смягчить слезами.
-Фактол Безрадостных Лхар

Лазарет построен из серых гранитных блоков, а его пол покрыт черными керамическими плитками, которые в свою очередь покрыты грязными отпечатками ног. Железные решетки закрывают все окна, а двери укреплены железными полосами.
Самая привлекательная комната лазарета, фойе, выделяется покрытыми панелями из дуба стенами, отполированным полом и улыбающимся стюартом-полуэльфом, который сидит за белым мраморным столом. Он расспрашивает новоприбывших пациентов, а затем передает эту информацию Титчу с помощью своих помощником. Обычно в лечебной помощи отказывают только самым опасным преступникам, экстрапланарным существам неизвестного происхождения и врагам Титча.
Комната ожидания заполнена ароматом пота, который испускают тела дюжин пациентов, вынужденных сидеть на голом каменном полу. Странник может прождать целый день, а то и больше, даже не добравшись до комнаты диагностики. Тела пациентов, которые умирают во время ожидания, выносят через западную дверь и бросают на улице, где их позже подбирают Сборщики.

Яма, диаметр которой достигает 20 футов, и которая заполнена коричневой водой, служит пациентам в качестве бассейна. Грязным пациентам приходится погрузиться туда перед посещением комнаты диагностики. Санитары иногда меняют воду в бассейне, набирая её из Кладбищенского Пруда.
Пациентов осматривают в крошечных комнатках, каждая из которых содержит в себе деревянную кушетку, накрытую порванным одеялом (для пациента) и деревянный стул (для Титча). Небольшой деревянный шкафчик в каждой комнате содержит ножи, зонды и другие инструменты. В углу стоит ведро с водой и куча тряпок, использующихся для вытирания крови.
В лаборатории возвышаются широкие деревянные столы, заполненные различными режущими инструментами и человеческими костями. В западную стену встроены полки, заполненные кувшинами, в которых хранятся мозги, сердца и другие органы. Полки у восточной стены заставлены железными клетками и крысами и жабами. Титч практикуется в хирургии и производит вскрытия в этом месте.
В операционной пациенты привязываются к высоким каменным платформам. Титч прикрепляет крепкие веревки (пропущенные через железные кольца, вделанные в стены) к конечностям пациента, а затем натягивает их изо всех сил, чтобы "выпрямить" кости больного. На деревянном столе лежат его иглы, дрели, пинцеты и ножи. Рядом со столом находится корзина с изюмом, которым он подкрепляется во время хирургических марафонов. (Ходят слухи о том, что некто однажды заменил изюм мертвыми мухами: Титч не заметил, или сделал вид, что не заметил этого).
Титч подписал соглашение с мясной лавкой Орсмондера, следуя которому он каждый день получает 50 фунтов оставшегося мяса (разновидность которого выбирает Орсмондер – это может быть конина, кошатина, собачатина, крысятина или что-то еще); это мясо продается со скидкой в 50%. Из этих сомнительных продуктов, персонал готовит пищу для рабочих и пациентов.
Крошечные дырочки, просверленные в комнате для отдыха санитаров, позволяют членам персонала подглядывать и смеяться над страданиями людей, находящихся в комнате ожидания, которая расположена ниже. Большая часть санитаров принадлежит к людям обеих полов, уровень которых обычно не превышает 1-ого. Шесть санитаров работают в течение 8-часовой смены.
Процесс выздоровления в Лазарете Изможденного Духа состоит в лежании на кровати, которая представляет собой грубую деревянную доску, с подушкой под головой, сделанной из грязных тряпок, и под одеялом, размером с полотенце. (Хм, на самом деле это и есть полотенце). Большая часть выздоравливающих пациентов привязана к кровати с помощью веревок, кожаных ремней или железных цепей (конечно же, для их собственного блага).
Личные комнаты Титча украшены медной кроватью с шерстяным одеялом и подушкой с перьями, отполированным деревянным столом, мраморным туалетным столиком и множеством деревянных полок. Верхний ящик стола содержит в себе второй набор ключей, которые открывают каждую из дверей Лазарета. (Титч всегда носит с собой первый набор ключей).
Санитары относят тела умерших пациентов в морг. Раз в день Титч осматривает тела и метит их лбы углем: тела с одной полосой на лбу возвращаются в лабораторию для дальнейшего изучения. Санитары спускают тела "двухполосочников" вниз по длинному деревянному пандусу в Кладбищенский Пруд. Иногда, труп застревает в одной из трещин пандуса - в этом случае

санитару приходится спускаться вниз для того, чтобы отцепить труп, а затем опять лезть вверх через окно морга.
Сам зловонный пруд, диаметр которого достигает 150 футов, а глубина - 30, заполнен коричневой дождевой водой и останками бесчисленных трупов. Местные бедолаги иногда приводят сюда доверчивых чужаков и предлагают им нырнуть в озеро в поисках сокровища, всего за 1 золотую монету, уплачиваемую в качестве аванса. Бедняга ныряет в воду, проплывает через подводный проход и выныривает на другой стороне, оставляя чужака оглушительно звать на помощь и пытаться спасти мнимого утопленника.

Зачем страдать?

Избавьтесь от мучений в Лазарете Изможденного Духа.

Умелые целители бесплатно помогут вам. Заведение полностью оборудовано. Современные технологии. Заботливое отношение.

Бесплатные кровати. Бесплатные блюда. Бесплатные ванные.

Пациентов разрешено посещать ежедневно. Лазарет открыт круглосуточно. Запись необязательна. Иногда приходится подождать.

Праймовая Экзотика

Существа с Основного Материального Плана

Вы найдете себе нового любимца...или новое блюдо!

Уникальные предложения этой недели:

Бурундук	*Пиршество для кота!*	*1 cp*
Кролик	*Спокойный и чистый!*	*2 cp*
Суслик	*Только посмотрите, как он роет землю!*	*2 cp*
Опоссум	*Ваш новый лучший друг!*	*3 cp*
Енот	*Вы сможете продать его шкурку!*	*2 gp*
Белка	*Мясо, которое растет на деревьях.*	*1 sp*
Крот	*Уродливый в такой же степени, в какой и милый!*	*1 sp*
Еж	*Поразите соседей!*	*5 cp*
Миниатюрный гигантский космический хомяк (количество ограничено)	*Идеально подходит детям*	*1 gp*

Здоровье животных гарантируется Никаких заболеваний

Заведение не несет ответственности за укусы

Принесите эту листовку и получите особые скидки!
Х.Х.

Смерть Свободы

Разъяснение истории, основанное на реальных фактах и содержащее интересные записи о суровой судьбе Экспансионистов, которое так же связано с историями некоторых других уничтоженных фракций, одна из которых занималась изучением ужасающих деяний так называемой Светлости, Леди Боли.
Оно так же является перечнем страданий Вармести Норода из Наратира, а так же многих других любопытных обстоятельств, которые привели к уничтожению благородных Экспансионистов Леди Боли; благодаря им, эта информация и стала известна нам всем.
Эта книга составлена из оригинальных писем, по разрешению одного из Страдальцев.

Восстаньте, Скованные, и сбросьте свои цепи!